PERFORMANCE SYNTHESIZER

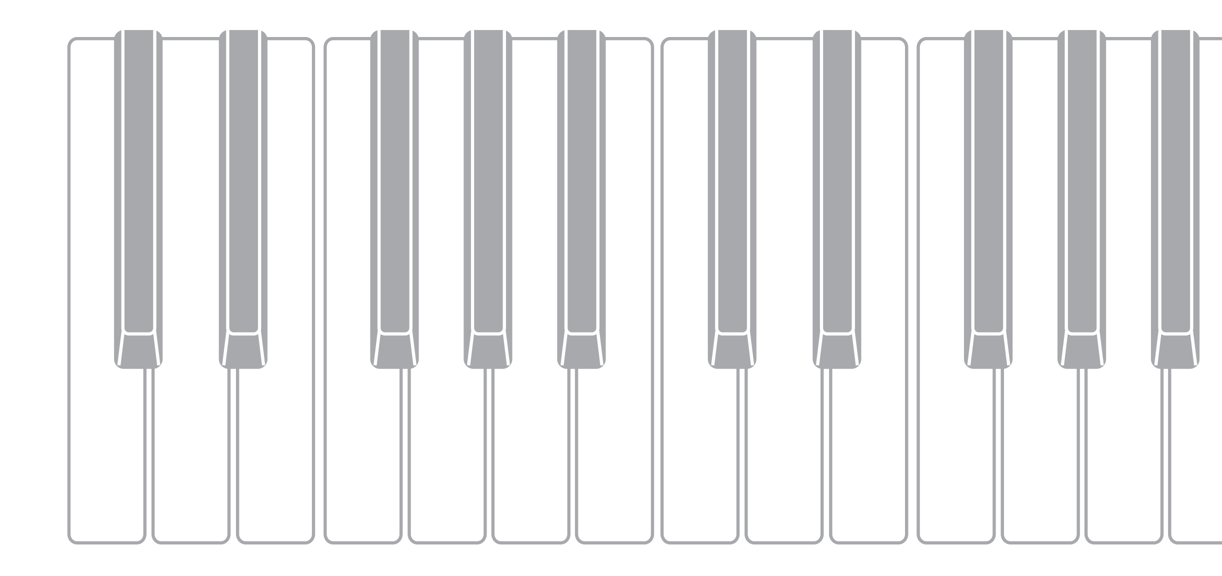
F

XW-P1

MODE D’EMPLOI

Conservez ces informations en lieu sûr pour toute référence future.

Consignes de sécurité
Avant d’utiliser l’instrument, veuillez lire les « Consignes de sécurité » imprimées séparément.



XWP1-F-1B



Important !

Avant d'utiliser ce produit, veuillez prendre note des informations importantes suivantes.

- S'assurer que l'adaptateur secteur optionnel n'est pas endommagé avant de l'utiliser pour alimenter cet appareil. Vérifier si le cordon d'alimentation n'est pas coupé, les fils exposés, ou s'il n'existe pas une rupture de fils ou d'autres dommages. Ne jamais laisser les enfants utiliser un adaptateur secteur sérieusement endommagé.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas utiliser en même temps des piles usées et des piles neuves.
- Utiliser les piles recommandées ou de mêmes types.
- Toujours s'assurer que les pôles positifs (+) et négatifs (–) sont orientés correctement, comme indiqué près du logement des piles.
- Remplacer les piles dès que possible lorsqu'elles semblent faibles.
- Ne pas mettre les pôles des piles en court-circuit.
- Ce produit n'est pas destiné aux enfants de moins de 3 ans.
- Utiliser seulement un adaptateur CASIO AD-E95100L.
- L'adaptateur secteur n'est pas un jouet.
- Ne pas oublier de débrancher l'adaptateur secteur avant de nettoyer ce produit.



Cette marque ne s'applique qu'aux pays de l'UE.



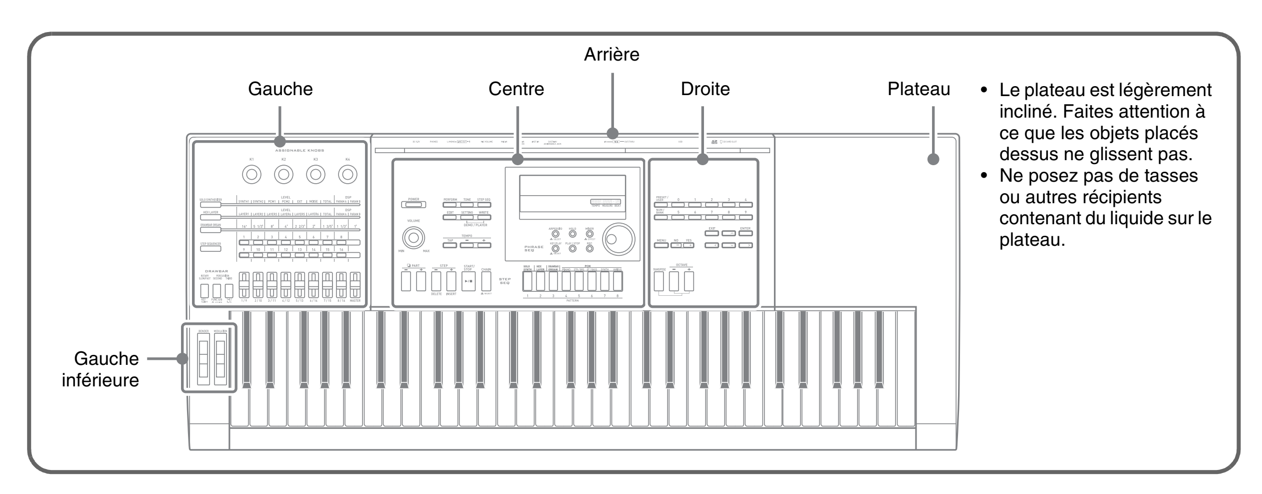
Manufacturer:
CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

Responsible within the European Union:
CASIO EUROPE GmbH
Casio-Platz 1, 22848 Norderstedt, Germany

Sommaire

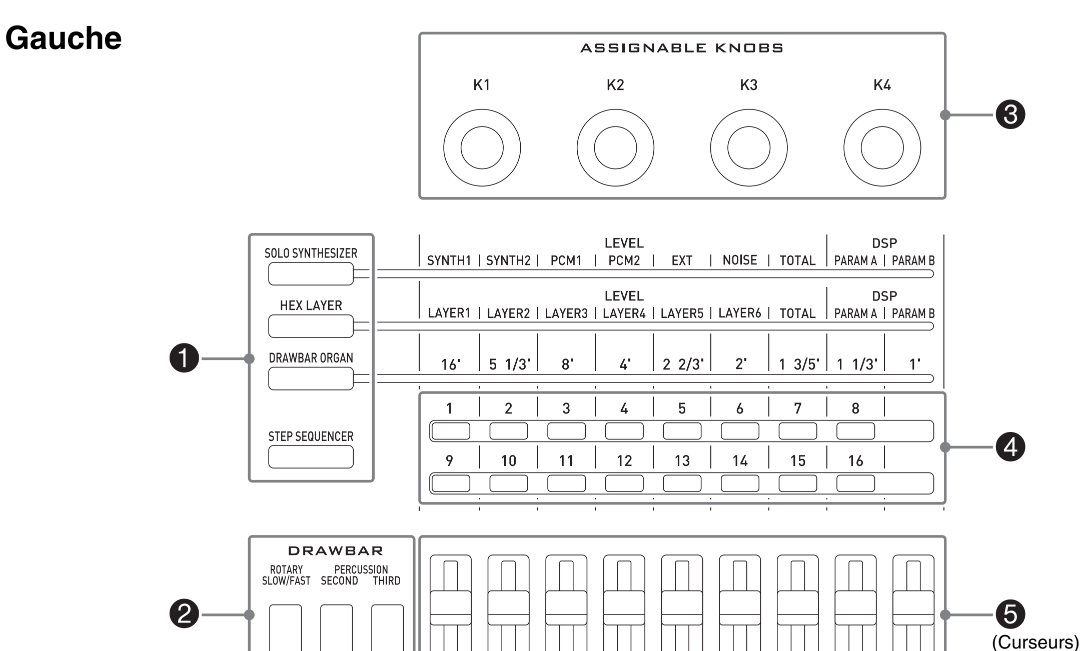
Guide général

- **Dans ce manuel, les touches, boutons, prises et autres éléments sont désignés par des numéros de groupes (❶, ❷, etc.) et des noms d'éléments.**



- Le plateau est légèrement incliné. Faites attention à ce que les objets placés dessus ne glissent pas.
- Ne posez pas de tasses ou autres récipients contenant du liquide sur le plateau.

Gauche



Les groupes ❶ à ❺ sont disposés de manière à pouvoir régler facilement le son tout en l'écoutant.

❶ Utilisez ces touches pour sélectionner les fonctions associées aux curseurs (❺) et aux touches ❷. ☞ Page F-35

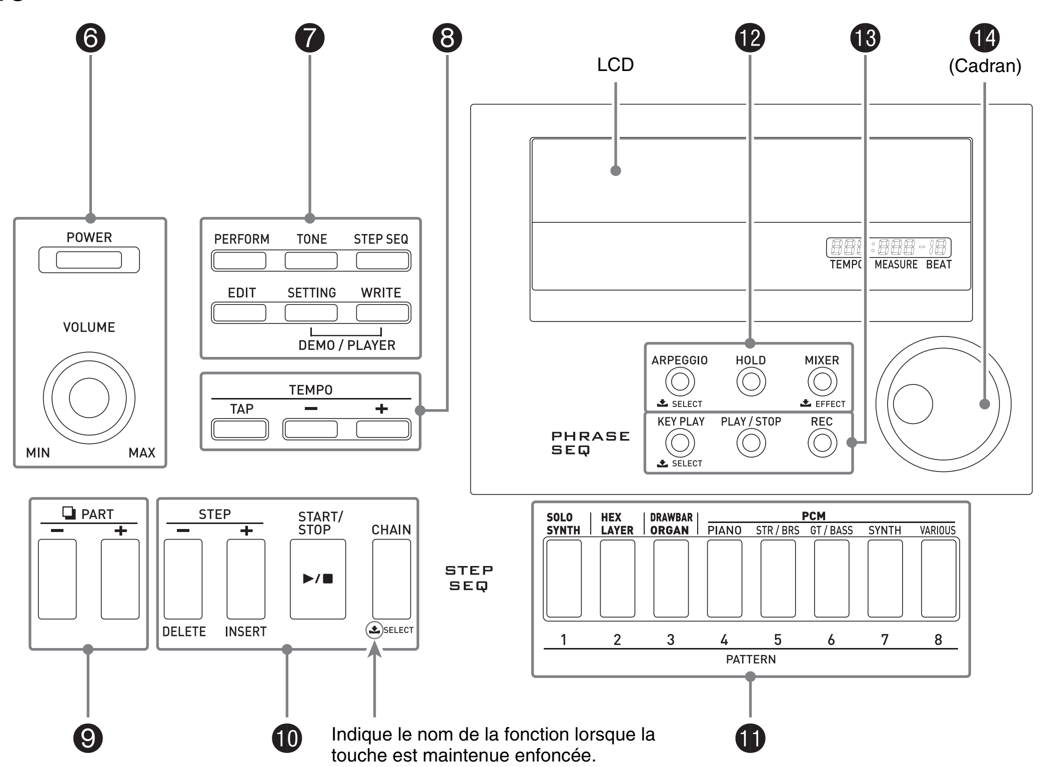
❷ Utilisez ces touches pour changer les effets associés aux sonorités d'orgue à tirettes harmoniques et les parties associées aux curseurs (❺). ☞ Page F-32

❸ Utilisez ces boutons pour ajuster l'attaque, la décroissance et d'autres paramètres du son. ☞ Page F-35

❹ Utilisez ces touches avec le séquenceur pas-à-pas pour activer ou désactiver chaque pas ou partie. ☞ Page F-52

❺ Utilisez ces curseurs pour contrôler les sonorités d'orgue à tirettes harmoniques. Ils sont aussi utilisés pour l'édition avec le séquenceur pas-à-pas et le mixeur. ☞ Page F-35, F-52, F-67

Centre



❻ Utilisez la touche [POWER] pour mettre sous ou hors tension et le bouton [VOLUME] pour régler le volume. ☞ Page F-9

❼ Utilisez les trois touches supérieures pour sélectionner le mode du Synthétiseur. Utilisez les trois touches inférieures pour modifier et sauvegarder une sonorité et d'autres données et pour paramétrer l'ensemble du système. ☞ Page F-11, F-12, F-69

❽ Utilisez ces touches pour ajuster le tempo du séquenceur pas-à-pas, de la phrase et autre élément lu. ☞ Page F-45

❾ Utilisez ces touches pour sélectionner la partie à éditer avec le séquenceur pas-à-pas ou le mixeur. ☞ Page F-51, F-67

❿ Utilisez ces touches pour sélectionner un pas pour la lecture ou l'édition avec le séquenceur pas-à-pas. ☞ Page F-51

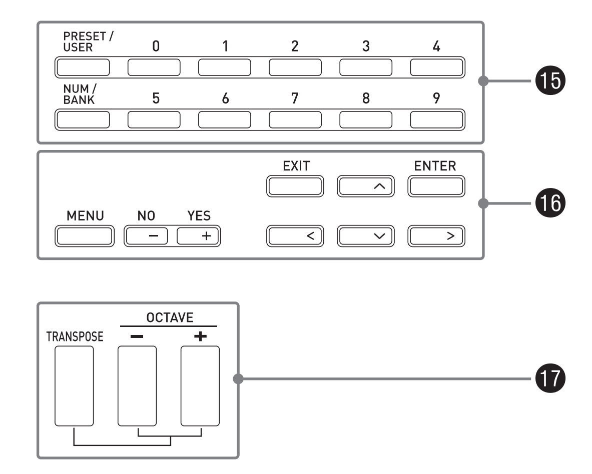
⓫ Utilisez ces touches pour sélectionner une catégorie de sonorités ou un motif du séquenceur pas-à-pas. ☞ Page F-11, F-51

⓬ Utilisez ces touches pour activer ou désactiver les fonctions d'arpégiateur et de maintien et pour changer les réglages du mixeur ou des effets. ☞ Page F-38, F-40, F-67

⓭ Utilisez ces touches pour l'enregistrement et la lecture avec séquenceur de phrases. ☞ Page F-44

⓮ Utilisez le cadran pour changer rapidement les nombres et valeurs qui apparaissent sur l'afficheur. ☞ Page F-12

Droite

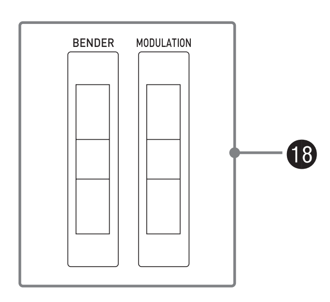


⓯ Utilisez ces touches pour sélectionner un numéro de sonorité, un numéro de performance, etc. ☞ Page F-20

⓰ Utilisez les six touches de droite pour déplacer le curseur sur l'écran, et les touches moins (–) et plus (+) pour changer la valeur affichée. Appuyez sur la touche [MENU] pour afficher le menu d'options correspond à l'opération effectuée. ☞ Page F-21

⓱ Utilisez ces touches pour changer la hauteur du son par un simple toucher. ☞ Page F-36

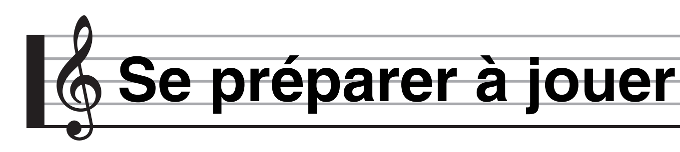
Gauche inférieure



⓲ Utilisez [BENDER] pour moduler la hauteur des notes et [MODULATION] pour ajouter un vibrato aux notes. ☞ Page F-35

Arrière

Voir page suivante.

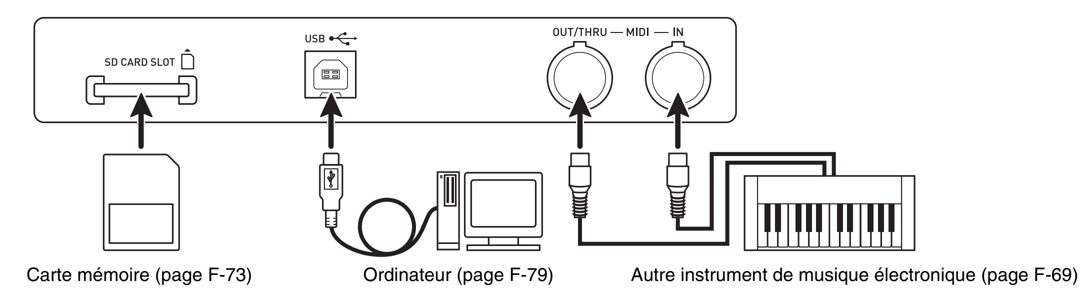


Se préparer à jouer

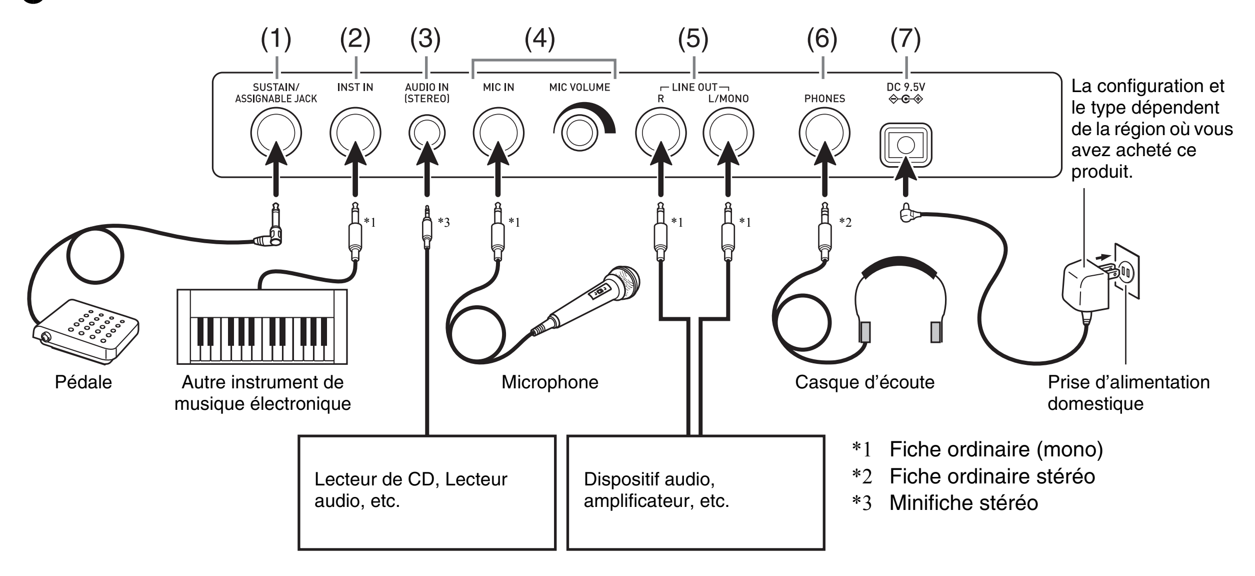
Raccordements

- Avant de raccorder un dispositif au Synthétiseur, veuillez lire la documentation fournie avec le dispositif.
- Ce Synthétiseur n’est pas pourvu de haut-parleurs intégrés. Il doit être raccordé à un dispositif pour produire du son.

⑲ **Gauche arrière**



⑳ **Droite arrière**



	Pour faire ceci :	Faites ceci :
(1)	Utiliser une pédale	Raccordez une pédale de sustain en option. Pour les informations sur le type d'effet appliqué lorsque la pédale est actionnée, voir page F-65.
(2)	Transmettre le son d'un autre instrument de musique électronique.	Utilisez un cordon de liaison disponible dans le commerce pour relier la prise de sortie (mono) de l'autre appareil au Synthétiseur.*4 • Vous pouvez aussi appliquer des effets aux sons transmis (page F-67) et utiliser les sons transmis pour créer de nouvelles sonorités qui feront partie intégrante des sonorités du Synthétiseur (page F-22).
(3)	Transmettre le son d'un dispositif externe	Utilisez un cordon de liaison disponible dans le commerce pour relier la prise de sortie (stéréo) d'un lecteur de CD ou d'un lecteur audio portable au Synthétiseur.*4
(4)	Transmettre un son externe en utilisant un microphone	Raccordez un microphone dynamique disponible dans le commerce au Synthétiseur.*4 Vous pouvez utiliser ⓴ **MIC VOLUME** pour ajuster l'entrée sonore avec le microphone indépendamment d'un autre son. • Pour les informations sur l'application d'effets au son provenant d'un microphone, voir page F-67. Pour les informations sur l'utilisation des sons transmis pour la création de sonorités, voir page F-22.
(5)	Restituer le son du Synthétiseur via un appareil audio ou un amplificateur	Utilisez un cordon de liaison disponible dans le commerce pour relier la prise d'entrée (AUX IN, etc.) d'un appareil audio ou d'un amplificateur au Synthétiseur.*4 • Pour restituer un son en mono avec un seul cordon de liaison, raccordez le cordon à la prise L/MONO du Synthétiseur.
(6)	Utiliser un casque d'écoute	Raccordez un casque d'écoute disponible dans le commerce au Synthétiseur.*4 • N'écoutez pas de la musique à des volumes très élevés pendant longtemps. Ceci peut causer des lésions auditives.
(7)	Alimenter le Synthétiseur	Voir « Alimentation » ci-dessous.

*4 Avant d'effectuer les liaisons, n'oubliez pas d'éteindre le Synthétiseur et le dispositif à raccorder et à régler ❻ **VOLUME** sur le niveau minimal.

Alimentation

Préparez une prise d'alimentation domestique ou des piles.

IMPORTANT !

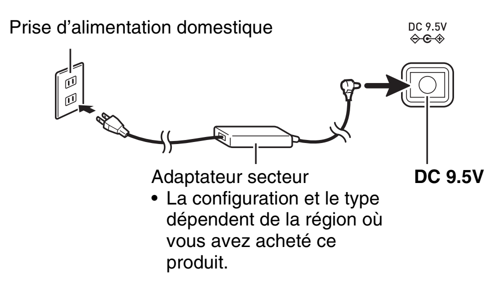
- **Veuillez suivre les « Consignes de sécurité » fournies séparément. Un emploi incorrect de ce produit crée un risque de choc électrique et d'incendie.**
- **Assurez-vous toujours que le produit est éteint avant de brancher ou de débrancher l'adaptateur secteur ou avant d'insérer ou de retirer les piles.**

Utilisation d'une prise d'alimentation domestique

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur (standard JEITA, pourvu d'une fiche à polarité unifiée) spécifié pour ce produit. L'emploi d'un autre type d'adaptateur secteur peut entraîner une panne.

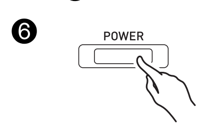
Adaptateur secteur spécifié : AD-E95100L

1. Utilisez l'adaptateur secteur spécifié pour ce Synthétiseur et raccordez-le à une prise d'alimentation domestique.



2. Appuyez sur ❻ POWER pour mettre sous tension.

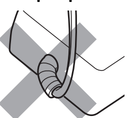
- Pour mettre hors tension, appuyez une nouvelle fois sur ❻ **POWER**.

❻


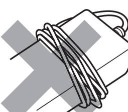
IMPORTANT !

- **Si vous appuyez sur ❻ POWER légèrement seulement, l'afficheur s'allumera momentanément mais l'alimentation ne sera pas fournie. Il ne s'agit pas d'une défectuosité. Appuyez fermement et à fond sur ❻ POWER pour mettre sous tension.**
- **L'adaptateur secteur devient chaud au toucher après une longue période d'utilisation. C'est normal et il ne s'agit pas d'une défectuosité.**
- **Pour éviter une rupture des fils, veillez à ne pas poser d'objet lourd sur le cordon d'alimentation.**

Ne pas plier !



Ne pas enrouler !



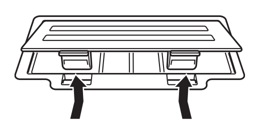
- **N'insérez jamais de métal, crayon ou autre objet dans la prise CC 9,5V de ce produit. Ceci peut causer un accident.**

Utilisation de piles

Vous pouvez utiliser six piles de taille D pour l'alimentation.

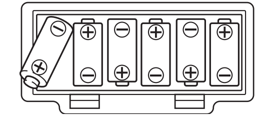
- Utilisez des piles alcalines ou au carbone-zinc. N'utilisez jamais de piles Oxyride ni de piles à base de nickel.

1. Ouvrez le cache-piles sous le Synthétiseur.



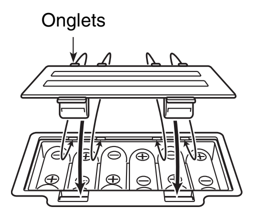
2. Insérez les six piles de taille D dans le logement de piles.

- Veillez à orienter les extrémités positives ⊕ et négatives ⊖ des piles de la façon indiquée sur l'illustration.



3. Insérez les onglets du cache-piles dans les orifices sur le côté du logement des piles et fermez le cache.

Onglets



4. Appuyez sur ❻ POWER pour mettre sous tension.

■ Indication de faible charge des piles

L'autonomie approximative des piles est indiquée la suivante.
Approximativement 35 heures* **(piles alcalines, avec un casque d'écoute CASIO CP-16 en option)**

* L'autonomie des piles peut être plus courte si le Synthétiseur est utilisé à un volume élevé, à une température ambiante très basse et dans d'autres situations.

La faible charge des piles est indiquée par l'apparition du message « Battery Low » et le clignotement des indicateurs suivants sur l'afficheur. Remplacez alors les piles par des neuves.



Indication de faible charge des piles (clignotement)

Extinction automatique

Le Synthétiseur s'éteint automatiquement au bout d'un certain temps sans opération pour économiser l'énergie. Il s'éteint au bout de six minutes lorsque l'alimentation est fournie par les piles et de quatre heures lorsqu'elle est fournie par l'adaptateur secteur.

- Vous pouvez invalider cette fonction en désactivant le réglage « Extinction automatique » de la façon indiquée dans « Réglages généraux du Synthétiseur » (page F-69).

Accessoires fournis et optionnels

L'utilisation d'accessoires non autorisés crée un risque d'incendie, de choc électrique et de blessure.



- Vous obtiendrez toutes les informations nécessaires sur les accessoires de ce produit vendus séparément dans le catalogue CASIO, disponible auprès de votre revendeur, ainsi que sur le site CASIO à l'adresse suivante.
  http://world.casio.com/



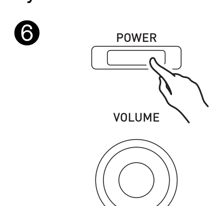
Apprendre à jouer en jouant (Pour les novices)

Ce chapitre vous expose les opérations de base au fur et à mesure que vous les appliquez sur le Synthétiseur pour que vous ne vous perdiez pas dans les détails théoriques et techniques. C'est ici que doivent commencer tous ceux qui utilisent un Synthétiseur pour la première fois.

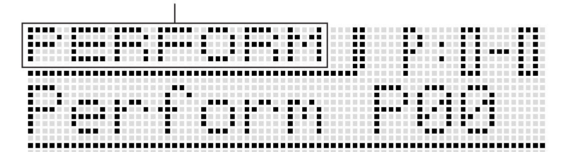
Et maintenant, commençons !

Écoute des morceaux intégrés

Appuyez sur ❻ **POWER** pour mettre sous tension. Le Synthétiseur se met en mode Performances.

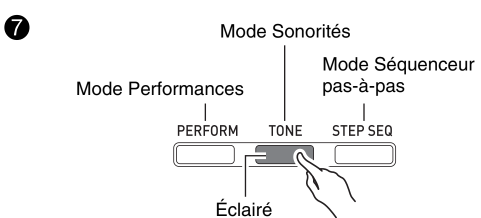


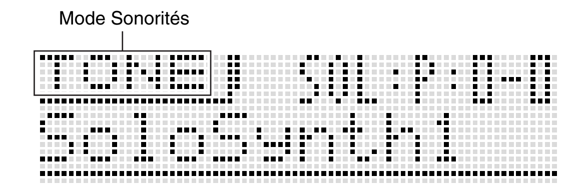
Mode Performances



Le mode Performances est excellent pour tirer le meilleur parti du Synthétiseur pendant les performances, mais il est un peu trop sophistiqué pour commencer. Pour l'instant, voyons quelques opérations de base du mode Sonorités.

Appuyez sur ❼ **TONE** pour accéder au mode Sonorités.



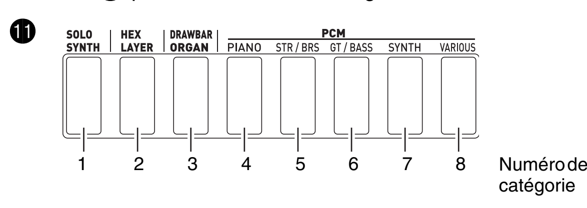


■ **Les trois modes du Synthétiseur**

Mode Performances	Utilisez ce mode pour jouer et effectuer des performances. Il permet des performances de haut niveau avec les catégories de sonorités, le séquenceur pas-à-pas et davantage.
Mode Sonorités	Utilisez ce mode pour créer des sonorités. Vous pouvez sélectionner une sonorité et la modifier comme vous voulez.
Mode Séquenceur pas-à-pas	Ce mode permet de créer des données avec le séquenceur pas-à-pas (les sets).

Maintenant, sélectionnons une sonorité pour voir comment elle résonne.

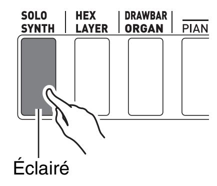
Les sonorités se divisent en huit catégories. Utilisez les **touches** ⓫ pour sélectionner la catégorie souhaitée.



Catégorie			Aperçu
Numéro	Nom		
1	Solo Synthesizer		Sonorités de synthétiseur analogiques classiques
2	Hex Layer		Superposition de six sonorités au maximum pour créer un ensemble de sons profond.
3	Drawbar Organ		Sonorités classiques d'un orgue à tirettes harmoniques
4 à 8	PCM	Piano à Various	Ces sonorités permettent d'utiliser des sons échantillonnés pour reproduire les sons de divers instruments.

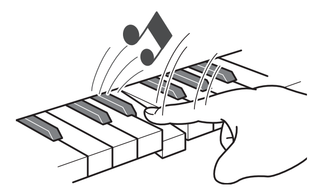
• Pour plus d'informations, voir page F-20.

Toute d'abord, écoutons comment résonne une sonorité Solo Synthesizer. Appuyez sur ⓫ **SOLO SYNTH** de sorte que la touche s'éclaire.



Jouez quelque chose sur le clavier pour écouter comment la sonorité résonne. Utilisez ❻ **VOLUME** pour ajuster le volume.

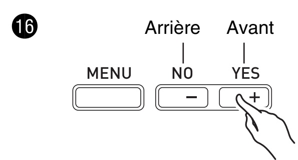
- Notez que les sonorités Solo Synthesizer sont en monophonie. Si vous appuyez sur plusieurs touches, seule la note de la première touche résonnera.

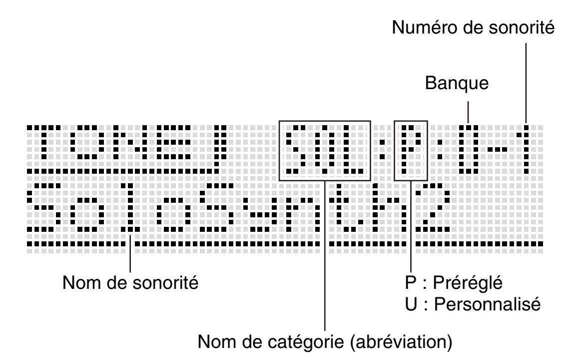


Solo Synthesizer représente une catégorie qui contient 100 sonorités intégrées (préréglées*). Ce que nous jouons ici est simplement l'une d'elles. Maintenant, jouons d'autres sonorités préréglées de cette catégorie.

* Il existe aussi des « sonorités personnalisées », c'est-à-dire des sonorités que vous avez vous-même créées et sauvegardées pour les réutiliser plus tard. Les termes « préréglé » et « personnalisé » sont également utilisés pour d'autres types de données, par exemple les données du séquenceur pas-à-pas, les données des performances, etc.

Appuyez sur la **touche** ⓰ **plus (+)**. À chaque pression, le numéro de sonorité préréglée augmente et le réglage de sonorité change.





Les sonorités de ce Synthétiseur se divisent en groupes de 10 sonorités appelés « banques ». Il existe en tout 10 banques de sonorités Solo Synthesizer numérotées de 0 à 9 et contenant chacune 10 sonorités, soit un total de 100 sonorités Solo Synthesizer.
Vous pouvez sélectionner rapidement une banque et un numéro de sonorité en tournant le **cadran** ⓮.
Ou bien, vous pouvez utiliser les **touches** ⓯ pour indiquer des numéros de banques et de sonorités précis (page F-20).

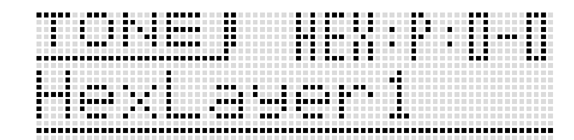
La sélection des sonorités d'autres catégories que Solo Synthesizer s'effectue de manière identique, et il suffit d'essayer pour écouter toutes les sonorités disponibles.

Création de sonorités

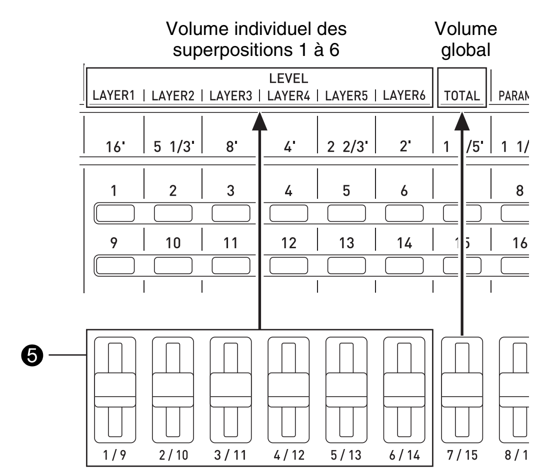
La création de sonorités est en fait la fonctionnalité principale d'un Synthétiseur. En partant d'une sonorité préréglée, vous pouvez changer divers paramètres pour créer votre propre sonorité.

Avec ce réglage, il suffit d'appuyer sur la **touche** ❼ **EDIT** pour obtenir tout un ensemble de fonctions d'édition puissantes (page F-21). De plus, vous pouvez aussi utiliser les **curseurs** ❺ pour altérer rapidement les sonorités sans avoir recours à la **touche** ❼ **EDIT**. Voyons ici comment modifier une sonorité Hex Layer. Ce processus sera expliqué plus en détail plus loin dans ce manuel.

Appuyez sur ⓫ **HEX LAYER** et sélectionnez la sonorité préréglée Hex Layer 0-0.



Jouez quelques notes sur le clavier et déplacez en même temps les **curseurs** ❺. Les réglages de volume des sonorités formant les six superpositions changent. Ajustez les niveaux de volumes jusqu'à obtenir la balance souhaitée.



Lorsque vous avez terminé, vous pouvez sauvegarder le résultat sous forme de sonorité personnalisée.

Appuyez sur ❼ **WRITE** pour accéder au mode de sauvegarde. La destination de la sauvegarde apparaît à l'écran.

Destination de la sauvegarde
U : Numéro personnalisé
0-0: Banque 0, Numéro de sonorité 0

TONE] U0-0

Utilisez le **cadran** ⓮ ou les **touches** ⓰ **moins (–) et plus (+)** pour spécifier le numéro de banque et de sonorité où vous voulez sauvegarder la sonorité personnalisée.

Appuyez ensuite sur la **touche** ⓰ **bas (∨)** pour passer à l'écran de saisie du nom de sonorité.

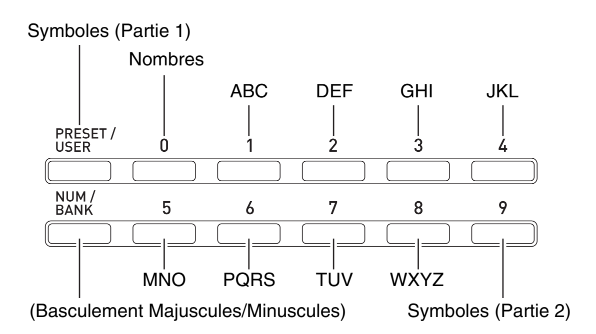
Exemple :



Curseur : Position de la saisie

Utilisez les **touches** ⓰ **gauche (<) et droite (>)** pour déplacer le curseur entre les positions de saisie, et sur les **touches numériques de sonorités** ⓯ pour saisir des caractères.

- L'illustration suivante montre les lettres saisies par chacune des **touches numériques de sonorités** ⓯. À chaque pression d'une touche, les lettres défilent ou les réglages associés à la touche changent. Pour plus d'informations sur les types de caractères supportés, voir page F-91.



- Vous pouvez aussi utiliser les touches ⓰ **moins (–) et plus (+)** ou le **cadran** ⓮ pour faire défiler les caractères.

Lorsque le nom de sonorité est comme vous voulez, appuyez sur ⓰ **ENTER**. À ce moment, « Replace? » (Voulez-vous remplacer la sonorité actuelle ?) apparaît sur l'afficheur.*1 Appuyez sur ⓰ **YES** pour sauvegarder la sonorité personnalisée.*2

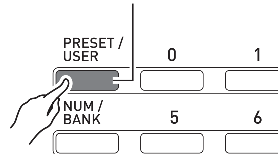
*1 La sauvegarde de données sur un numéro de sonorité a pour effet de supprimer toutes les données associées à ce numéro.

*2 Si vous ne voulez pas sauvegarder les données, appuyez sur ⓰ **NO** au lieu de **YES**.

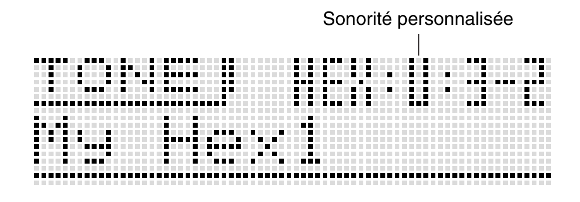
Pour réutiliser une sonorité personnalisée sauvegardée, procédez de la même façon que pour réutiliser des sonorités préréglées. Essayons de réutiliser la sonorité que nous venons de sauvegarder.

- Avant de spécifier la banque et le numéro de sonorité, appuyez sur ⓯ **PRESET/USER** pour accéder au mode de sélection de sonorité personnalisée.

⓯ Éclairé (Indique la sonorité personnalisée sélectionnée.)



Sonorité personnalisée



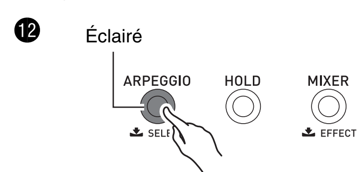
Désormais vous maîtrisez les points les plus simples pour modifier et sauvegarder des sonorités. Mais ne vous arrêtez pas ici. Votre Synthétiseur présente encore une foule de caractéristiques, fonctions et outils pour l'édition de sonorités. Prenez le temps de mieux les connaître et vous améliorerez considérablement vos capacités en matière d'édition de sonorités. Vous trouverez davantage de détails dans « Sélection et création de sonorités » à la page F-18.

Utilisation du séquenceur pas-à-pas et de phrases

Votre séquenceur peut davantage que créer simplement des sonorités. Il présente une quantité de fonctions prenant en charge rythmes et phrases expressives pour améliorer vos performances. Vous trouverez une introduction simple de ces fonctions dans cette section.

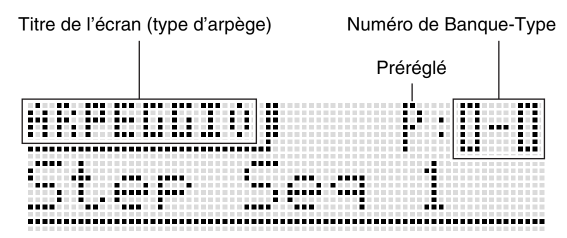
Fonction Arpèges

Appuyez sur ⓬ **ARPEGGIO** de sorte que la touche s'éclaire.



Appuyez sur une touche quelconque du clavier. La fonction Arpèges a pour effet de reproduire la note associée à la touche en boucle ininterrompue. La boucle s'arrête lorsque vous relâchez la touche du clavier.
Une pression sur deux ou trois touches du clavier a pour effet de reproduire en boucle les notes associées aux touches enfoncées. Une pression sur trois touches ou plus a pour effet de reproduire un arpège (parfois désigné par « accord brisé »).

Il y a une diversité de types d'arpèges intégrés. Vous pouvez en sélectionner un de la même façon que vous sélectionnez une sonorité préréglée, le modifier et le sauvegarder sous forme d'arpège personnalisé. Voyons comment sélectionner un type d'arpège personnalisé. Appuyez sur ⓬ **ARPEGGIO** jusqu'à ce que l'écran ci-dessous apparaisse sur l'afficheur.

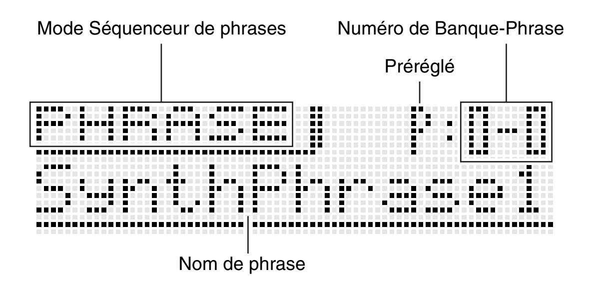


Maintenant procédez de la même façon que lorsque vous sélectionnez une sonorité préréglée pour sélectionner un type préréglé et jouez-le.
Pour le détail sur les arpèges, voir « Exécution automatique de phrases arpégées » à la page F-40.

Séquenceur de phrases

Pour vous donner une idée de ce que représente une phrase musicale, écoutons une phrase préréglée.

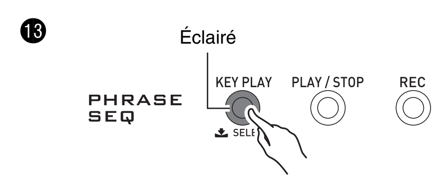
Appuyez sur ⓭ **KEY PLAY** jusqu'à ce que l'écran ci-dessous apparaisse sur l'afficheur.



Appuyez sur ⓭ **PLAY/STOP**. La lecture d'une des phrases préréglées du Synthétiseur commence. Maintenant procédez de la même façon que lorsque vous sélectionnez une sonorité préréglée pour sélectionner une autre phrase préréglée et jouez-la.

À la place de ⓭ **PLAY/STOP**, vous pouvez aussi démarrer la lecture d'une phrase en appuyant sur une touche du clavier. Voyons comment ça fonctionne.

D'abord, appuyez sur ⓭ **KEY PLAY** de sorte que la touche s'éclaire.



C'est le mode Key Play. Une pression sur une touche du clavier en mode Key Play lance automatiquement la lecture d'une phrase. Une pression sur une autre touche a pour effet de changer la hauteur de la phrase jouée. En mode Key Play, le clavier peut être utilisé pour jouer séquentiellement une phrase à différentes hauteurs et créer un effet intéressant.

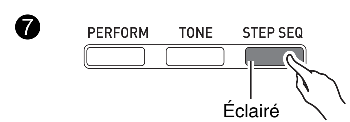
Le chapitre principal sur le séquenceur de phrases donne toutes les informations nécessaires sur l'enregistrement et la lecture de vos propres phrases. Pour plus d'informations, voir « Enregistrement d'une nouvelle phrase » à la page F-46.

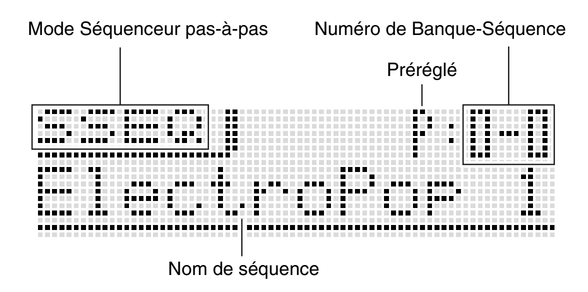
Séquenceur pas-à-pas

Écoutons tout d'abord quelques données de séquences préréglées pour expliquer le fonctionnement de base du séquenceur pas-à-pas.

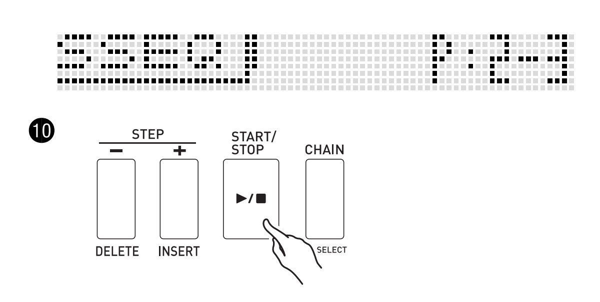
Appuyez sur ❼ **STEP SEQ** pour accéder au mode Séquenceur pas-à-pas.

❼





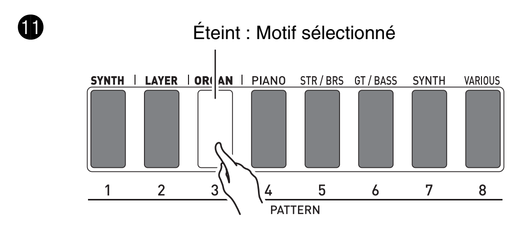
Comme pour la sélection d'une sonorité, vous pouvez utiliser le **cadran** ⓮ et les **touches numériques** ⓯ et les **touches** ⓰ **moins (–) et plus (+)** pour sélectionner la séquence souhaitée. Maintenant, sélectionnons la séquence préréglée 2-3 et appuyons sur ❿ **START/STOP**. La lecture de la séquence sélectionnée commence.



Chaque séquence présente huit variations (motifs), qui peuvent être sélectionnées avec les **touches** ⓫ **PATTERN 1 à 8**. Essayez les différents motifs pour avoir une idée de ce qui est disponible.

Exemple : Pour sélectionner le Motif 3

⓫



Le séquenceur pas-à-pas utilise neuf (8 à 16) des 16 parties de la source sonore du Synthétiseur, ce qui met à disposition une quantité de rythmes très complexes. Vous pouvez voir à tout moment les parties qui émettent du son en vérifiant l'indicateur de niveau sur l'afficheur du Synthétiseur.



Pendant que la séquence est jouée, les **touches** ❹ **(1 à 16)** continuent de s'éclairer et de s'éteindre selon le mouvement des notes de la partie en cours d'édition (la partie indiquée par le pointeur (▲) sur l'illustration précédente. Le séquenceur pas-à-pas répète les 16 pas de cette façon. Vous pouvez sélectionner la partie à modifier en utilisant les **touches** ❾ **PART moins (–) et plus (+)**. Utilisez le **curseur** ❺ pour modifier des pas précis. Pour plus d'informations, voir page F-49.

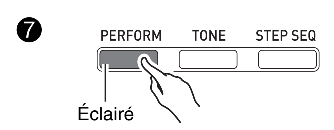
Ce que nous venons de voir ici ne représente qu'une très petite part des rythmes nombreux et variés que peut produire le Synthétiseur. Veillez à vous reporter à la procédure décrite dans « Utilisation du séquenceur pas-à-pas » à la page F-49 pour voir comment créer vos propres séquences.

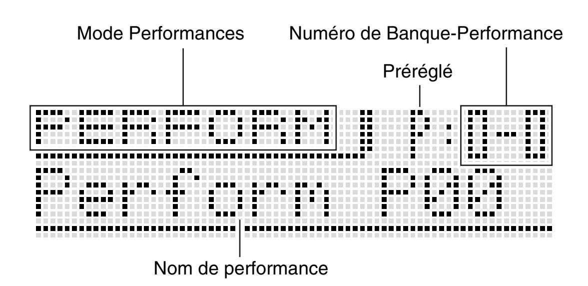
Utilisation de la fonction Performances

Si vous avez bien lu toutes les informations contenues dans cette introduction du manuel, vous pouvez enfin commencer à utiliser la fonction Performances. En mode Sonorités, vous avez vu comment sélectionner une sonorité et la jouer sur le clavier. En mode Performances, vous pouvez jouer simultanément avec au plus quatre sonorités. Vous pouvez aussi utiliser le mode Performances pour enregistrer les réglages des sonorités, séquenceur pas-à-pas, etc. en une configuration appelée « Performance ». Une performance peut être réutilisée à tout moment, même pendant que vous jouez pour changer instantanément la configuration du séquenceur.

Appuyez sur ❼ **PERFORM** pour accéder au mode Performances.

❼





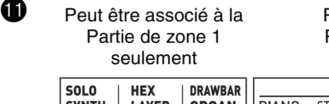
Le clavier du mode Performances utilise les quatre sonorités sélectionnées sous forme de Parties de zones 1 à 4. Pour plus d'informations sur les parties de zones et leurs sonorités, voir « Sélection et création de sonorités » à la page F-18.

- Comme indiqué sur l'illustration suivante, les sonorités des trois catégories de gauche peuvent être associées à la Partie de zone 1 seulement.

⓫

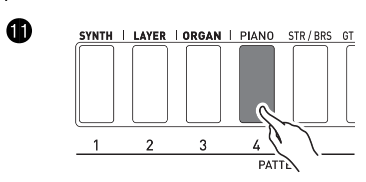
Peut être associé à la Partie de zone 1 seulement

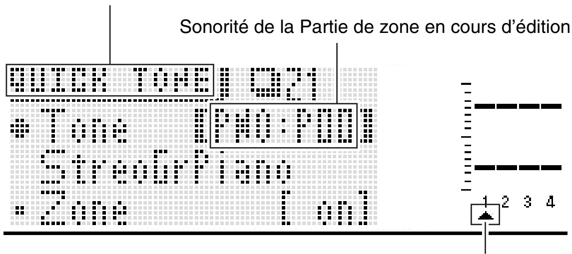
Peut être associé aux Parties de zone 1 à 4 seulement



Définissez toujours en priorité la Partie de zone 1. Appuyez sur ⓫ **PCM PIANO** pour accéder au mode Sonorités rapides, qui peut être utilisé pour l'édition simple de performances.

⓫





Si le pointeur (▲) sur l'afficheur ne se trouve pas sous 1, utilisez les **touches ❾ PART moins (–) et plus (+)** pour l'amener sous 1.
Après vous être assuré que le pointeur (▲) se trouvait sous 1, utilisez ⓫ ⓮ ⓯ ⓰ pour sélectionner la sonorité de la Partie de zone 1.

Ensuite, utilisez les **touches ❾ PART moins (–) et plus (+)** pour amener le pointeur (▲) sur 2, puis procédez de même que précédemment pour sélectionner une sonorité pour la Partie de zone 2. Faites de même pour les Parties de zones 3 et 4.

Lorsque vous avez sélectionné des sonorités pour chacune des parties de zones, appuyez sur ⓰ **EXIT** pour revenir à l'écran du mode Performances. Ensuite, jouez quelque chose sur le clavier pour voir comment cela résonne. Les quatre sonorités sélectionnées ci-dessus doivent résonner.

Indicateurs de modifications en attente

PERFORM !P:0-0
Perform P00

Le point d'exclamation (!) sur l'afficheur indique que des modifications pas encore sauvegardées sont en attente. Appuyez sur ❼ **WRITE** pour accéder au mode de sauvegarde. Ensuite, sauvegardez les données de votre performance personnalisée de la même façon que vous sauvegardez une sonorité personnalisée.

Exemple : Pour sauvegarder la performance dans la Banque personnalisée 2, Performance 1

Indicateur de modifications sauvegardées

PERFORM *U:2-1
Aura 1

Nom indiquant les données de la performance « Aura Lee »

REMARQUE

- L’indicateur de modifications en attente (!) et l’indicateur de modifications sauvegardées (*) sont également utilisés dans d’autres modes où des données sont modifiées et sauvegardées (Sonorités, Séquenceur pas-à-pas, etc.).

Pour exécuter le morceau « Aura Lee », rappelez simplement la performance personnalisée 2-1 pour configurer instantanément le Synthétiseur selon les quatre sonorités enregistrées ci-dessus. Essayez de rappeler un autre numéro de performance puis rappelez la performance personnalisée 2-1.

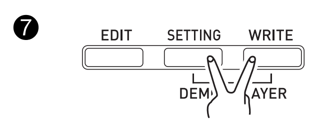
En plus des sonorités de clavier, vous pouvez aussi enregistrer toute une variété de réglages sous forme de données de performance. Il peut être plus efficace de réserver un morceau particulier pour chaque banque. Par exemple, la Banque 2 pour « Aura Lee », la Banque 3 pour un autre morceau, etc. Pour plus d’informations, voir « Utilisation du mode Performances » à la page F-62.

Jouer un morceau de démonstration

Procédez de la façon suivante pour jouer un morceau de démonstration et vous rendre compte de toutes les fonctionnalités du Synthétiseur.

Appuyez en même temps sur ❼ **SETTING** et ❼ **WRITE**.

❼



Ensuite, appuyez sur ⓰ **ENTER**. La lecture des morceaux de démonstration commence.

- Utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour sélectionner un autre morceau et sur ❿ **START/STOP** pour arrêter la lecture des morceaux de démonstration. Pour plus d’informations, voir page F-72.

Conclusion

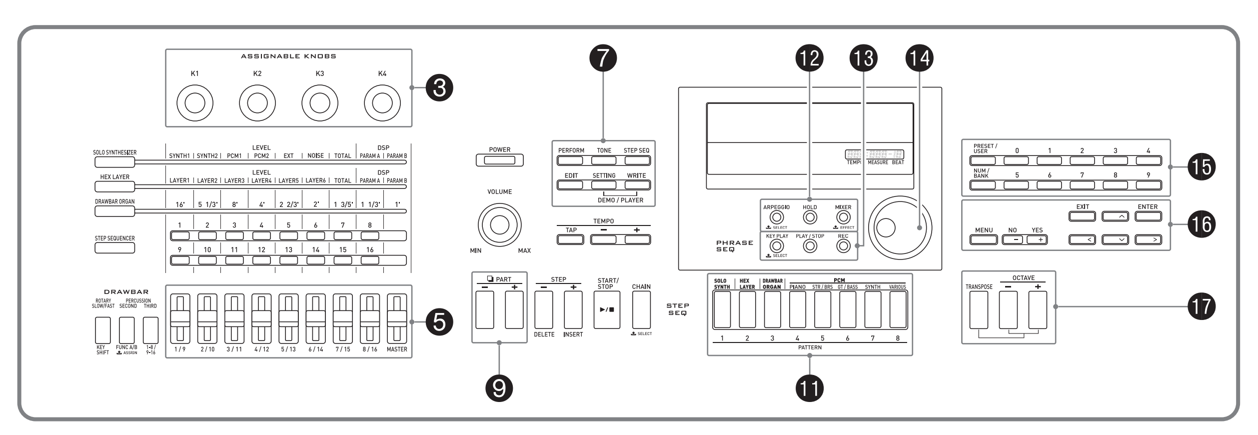
Les numéros de sonorités et autres réglages effectués sur le Synthétiseur sont retenus même à la mise hors tension. Pour plus d’informations sur le rétablissement des réglages par défaut du Synthétiseur, tels qu’ils étaient à la sortie d’usine, voir « Initialisation des données et réglages globaux du Synthétiseur » page F-71.

La section destinée aux novices est maintenant terminée. Reportez-vous aux autres sections de ce manuel pour des informations plus détaillées sur les rubriques décrites brièvement dans cette section. Ne vous précipitez pas mais prenez votre temps de manière à bien comprendre le fonctionnement tout en lisant. Si certains termes employés dans ce manuel ne vous paraissent pas clairs, recherchez leur signification sur Internet ou consultez un livre sur les synthétiseurs ou la musique électronique.

Vous pourrez bientôt exploiter tout votre potentiel créatif !



Sélection et création de sonorités



Aperçu

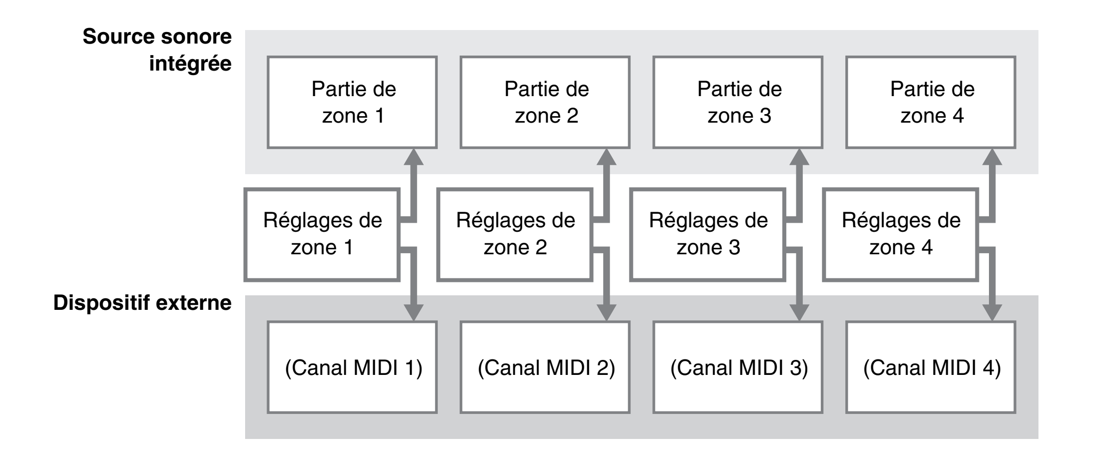
Les sonorités de ce Synthétiseur sont constituées des 16 parties indiquées ci-dessous, plus les parties transmises par une source externe. Ce chapitre explique comment sélectionner, éditer et sauvegarder des sonorités avec la Partie de zone 1* en mode Sonorités (page F-11).

Il couvre aussi la fonction Effets qui peut être utilisée pour améliorer les sonorités et les contrôleurs servant à varier les changements de sonorité de diverses façons en cours d'exécution.

Numéro de partie	Nom de partie	Caractéristiques
1	Zone Part1*	C'est la partie principale du Synthétiseur. Cette partie est reproduite lorsque vous jouez sur le clavier. Vous pouvez sélectionner la sonorité associée à la Partie de zone 1 et modifier la sonorité actuellement associée.
2 à 4	Zone Parts 2 à 4*	Ces parties ne peuvent être jouées qu'en mode Performances. Par rapport à la Partie de zone 1, les possibilités d'association et de modification des sonorités associées à ces parties sont limitées (page F-62).
5 à 7	–	Ces parties résonnent lorsque des messages MIDI sont reçus d'une source externe (page F-69).
8 à 16	Drum 1 à Chord	Parties notes du séquenceur pas-à-pas (page F-40).
–	External Input	Ce sont les sonorités transmises par les **prises ⑳ MIC IN, INST IN** (page F-67).

* À propos des zones et parties de zones
Le jeu au clavier, le maniement de la pédale et d'autres opérations n'affectent pas seulement les sonorités préréglées du Synthétiseur, mais envoient aussi des données MIDI et affectent le dispositif externe (instrument de musique ou ordinateur) raccordé au Synthétiseur.
Les réglages s'appliquant aux parties internes et externes sont désignés collectivement par le terme « zone » tandis que les parties de la source sonore du Synthétiseur correspondant à une zone sont appelées « parties de zone ». Par exemple, si vous sélectionnez une sonorité avec la Zone 2 du Synthétiseur, cette sonorité peut être la partie qui correspond à la source sonore interne de la Partie de zone 2 ou le Canal MIDI 2 d'un dispositif externe.

- Vous pouvez changer les relations existantes entre les zones et les canaux MIDI (page F-64).


Source sonore intégrée
Partie de zone 1
Partie de zone 2
Partie de zone 3
Partie de zone 4
Réglages de zone 1
Réglages de zone 2
Réglages de zone 3
Réglages de zone 4
Dispositif externe
(Canal MIDI 1)
(Canal MIDI 2)
(Canal MIDI 3)
(Canal MIDI 4)

Pour sélectionner une sonorité

1. Appuyez sur ❼ TONE.

La touche s'éclaire et le Synthétiseur entre en mode Sonorités.

2. Utilisez les touches ⓫ SOLO SYNTH à VARIOUS pour sélectionner une catégorie de sonorités.

3. Appuyez sur ⓯ PRESET/USER pour sélectionner les sonorités préréglées ou les sonorités personnalisées.

- Les sonorités préréglées sont sélectionnées lorsque la touche est éteinte et les sonorités personnalisées sont sélectionnées lorsque la touche est éclairée.

4. Appuyez sur la touche ⓯ NUM/BANK de sorte qu'elle clignote.

- Lorsque cette touche clignote, les **touches ⓯ (0 à 9)** peuvent être utilisées pour saisir un numéro de banque.

5. Utilisez les touches numériques ⓯ (0 à 9) pour sélectionner un numéro de banque.

- Dès que vous saisissez un numéro de banque, la touche ⓯ **NUM/BANK** s'éteint. Lorsque cette touche est éteinte, cela indique que les **touches ⓯ (0 à 9)** peuvent être utilisées pour saisir un numéro de sonorité.

6. Utilisez les touches numériques ⓯ (0 à 9) pour sélectionner un numéro de sonorité.

- Vous pouvez aussi sélectionner un numéro de sonorité en tournant le **cadran ⓮**.
- Le numéro de sonorité peut en plus être changé à l'aide des **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** qui incrémente et décrémente le numéro affiché. En appuyant simultanément sur les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)**, vous pouvez revenir à la première sonorité de la catégorie actuellement sélectionnée (voir section suivante).

■ Aperçu des catégories de sonorités

Catégorie			Description	Nombre de sonorités	
Numéro	Nom			Préréglé	Personnalisé
1	Solo Synthesizer		Cette catégorie contient les sonorités classiques d'un synthétiseur analogique. Vous pouvez sélectionner la forme d'onde qui servira de base, puis modifier les trois éléments constitutifs d'un son (la hauteur, la sonorité, le volume) pour créer exactement le son souhaité. Monophonique.	100	100
2	Hex Layer		Dans cette catégorie, jusqu'à six sonorités sont superposées pour former des sons plus profonds. Chacun des sons superposés peut être modifié séparément.	50	50
3	Drawbar Organ		Cette catégorie comprend les sonorités d'orgue classiques avec neuf tirettes harmoniques et haut-parleurs rotatifs. Les **curseurs ❺** du Synthétiseur servent de tirettes harmoniques avec ces sonorités.	50	50
4	PCM	Piano	Les sonorités de cette catégorie permettent d'utiliser des sons échantillonnés pour reproduire les sons de divers instruments.	420	110
5		Strings/Brass			
6		Guitar/Bass			
7		Synthesizer			
8		Various			

- Reportez-vous à la brochure séparée « Appendice » pour la liste complète des sonorités.
- D'après les réglages par défaut, les numéros de sonorités personnalisées sont associés aux mêmes sonorités que les numéros de sonorités préréglées correspondantes.

Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée

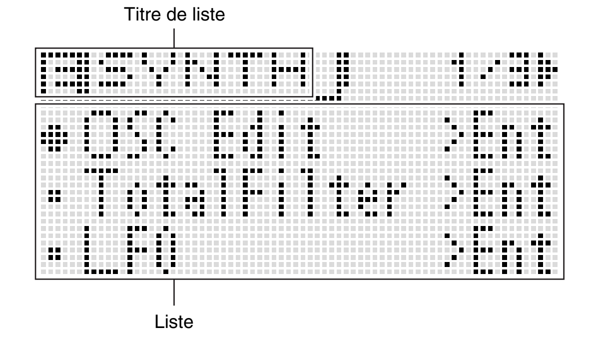
1. Sélectionnez la sonorité que vous voulez modifier.

- Vous pouvez sélectionner une sonorité préréglée ou une sonorité personnalisée existante pour la modifier.

2. Appuyez sur ❼ EDIT.

Le premier écran de la liste d’édition de sonorité apparaît.

Exemple : Première page de la liste d’édition des sonorités Solo Synthesizer

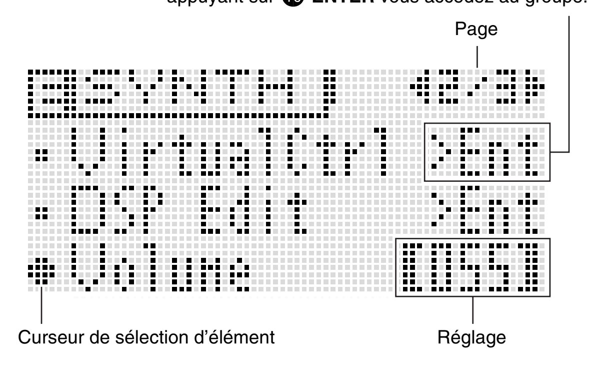


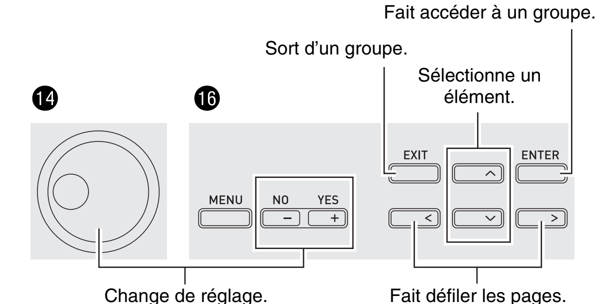
3. Utilisez ⓰ pour sélectionner l’élément souhaité et changez le réglage sélectionné.

- Vous pouvez aussi changer un réglage en tournant le **cadran ⓮**.
- Pour le détail sur le contenu de l’affichage, voir les informations présentées pour chaque catégorie de sonorités dans les sections « Paramètres modifiables des sonorités Solo Synthesizer » (page F-22) à « Paramètres modifiables des sonorités PCM de batterie » (page F-34) de ce manuel.

Exemple : Pour sélectionner l’élément « Volume » (Volume) sur le premier écran et le régler sur 055

Les options sur cet écran sont des groupes constitués de plusieurs éléments. En sélectionnant un groupe et appuyant sur ⓰ **ENTER** vous accédez au groupe.

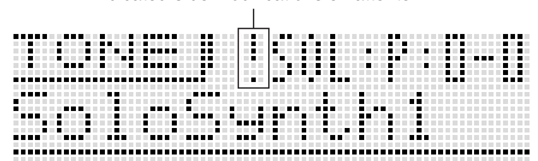




4. Lorsque vous avez modifié tout ce qui devait l’être, appuyez sur ❼ EDIT.

Vous sortez de la liste d’édition de sonorité.

- L’indicateur de modifications en attente (!) sur l’afficheur indique que des modifications pas encore sauvegardées sont en attente. Vos modifications seront perdues si vous effectuez une autre opération sans les sauvegarder. Passez au point 5 suivant si vous voulez sauvegarder vos modifications.



5. Appuyez sur ❼ WRITE puis sauvegardez la sonorité modifiée sous forme de sonorité personnalisée.

- Pour plus d’informations sur la suppression de sonorités personnalisées, voir page F-71.

REMARQUE

- Les réglages de certains éléments figurant dans la liste d’édition de sonorité peuvent être changés à l’aide des curseurs du Synthétiseur, sans passer par la liste d’édition de sonorité. Voir « Contrôle des sons » dans la section suivante.

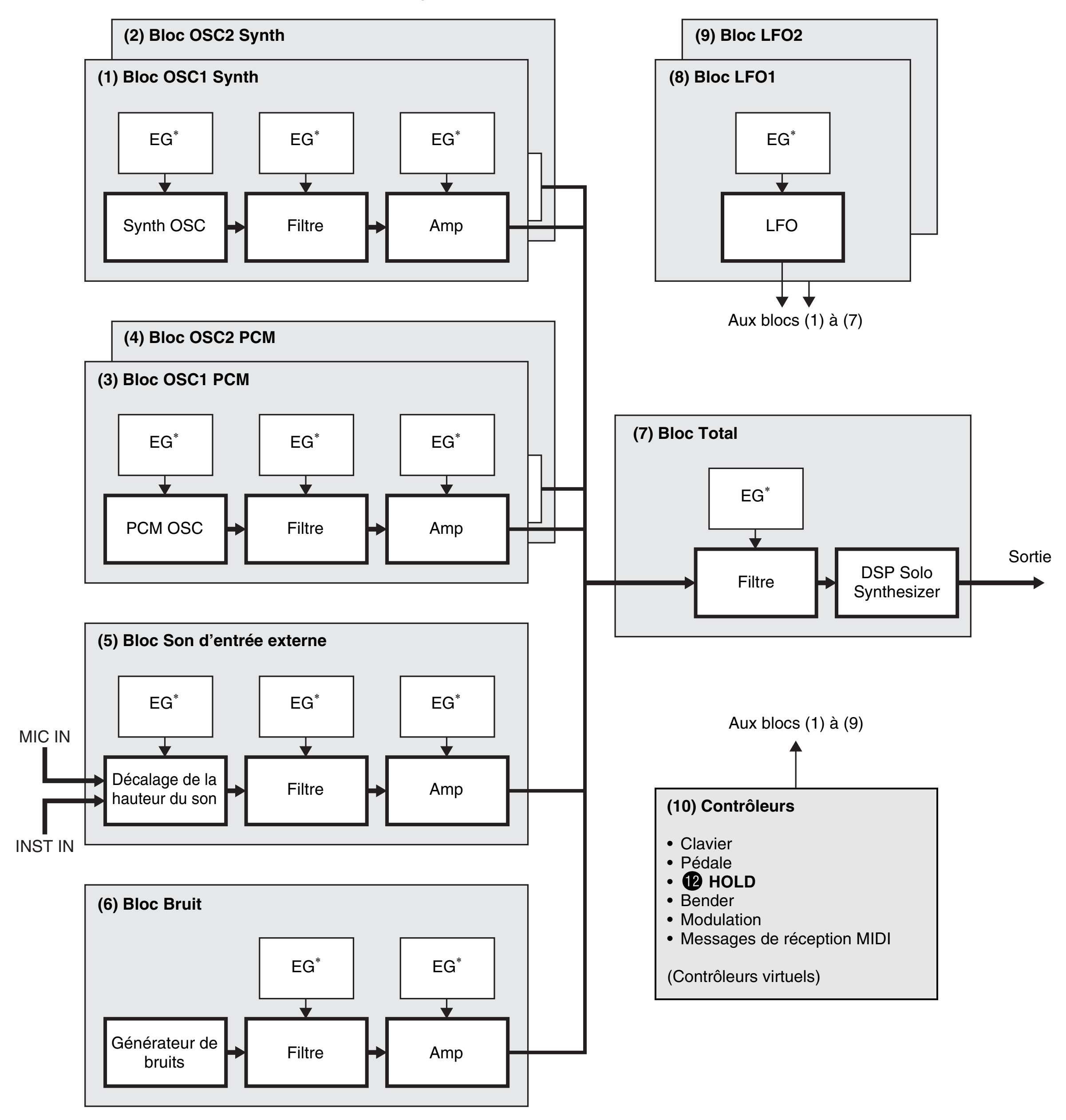
■ Sauvegarde de sonorités personnalisées sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Paramètres modifiables des sonorités Solo Synthesizer

Les sonorités Solo Synthesizer sont obtenues en combinant les sonorités des six blocs, numéro (1) à (6), de l'illustration suivante. Avant de passer à l'édition de sonorités, vous devriez vous familiariser avec la structure et les détails de chaque bloc.

■ Schéma fonctionnel des sonorités du Synthétiseur



* Envelope Generator (Générateur d'enveloppes)

	Description
(1) Bloc OSC1 du Synthétiseur (2) Bloc OSC2 du Synthétiseur	« OSC » est une abréviation de « oscillator » (oscillateur), c'est-à-dire l'endroit où un son est produit réellement. Ces deux blocs OSC synth créent un son à partir d'une onde sinusoïdale, en dents de scie ou d'une autre forme de base, tout comme un synthétiseur analogique. • Synth OSC : Génère le son de base et détermine sa hauteur. • Filtre : Coupe certaines fréquences pour ajuster le timbre. • Amp : Ajuste le volume. • Trois EG (générateurs d'enveloppes) : Contrôlent les changements de hauteur du son, le timbre, le volume et d'autres paramètres dans le temps. L'illustration suivante montre un exemple d'enveloppe du volume. Volume Temps Attaque Prolongation Relâchement 2 Décroissance Relâchement 1
(3) Bloc OSC1 PCM (4) Bloc OSC2 PCM	Ce bloc crée un son se basant sur des sons PCM (même qualité sonore que les sons de la catégorie de sonorités PCM). Pour plus d'informations sur la façon dont les paramètres modifiables de ce bloc diffèrent de ceux des blocs OSC ci-dessus, voir « Paramètres modifiables des blocs (1) à (6) » (page F-24).
(5) Bloc Son d'entrée externe	Au lieu d'un oscillateur, ce bloc crée un son à partir d'un son transmis par les **prises ⑳ MIC IN et INST IN** du Synthétiseur. La plage de variation de hauteur du son produit par ce bloc est limitée.
(6) Bloc Bruit	Au lieu d'un oscillateur, ce bloc crée un son à partir du bruit généré par un générateur de bruits spécial. La hauteur du son produit par ce bloc ne peut pas être modifiée.
(7) Bloc Total	Ce bloc combine les signaux (1) à (6) et envoie la sonorité complète aux filtres et DSP (un type d'effets).
(8) Bloc LFO1 (9) Bloc LFO2	« LFO » est une abréviation de « low-frequency oscillator » (oscillateur basse fréquence). Les LFO envoient l'information concernant la forme d'onde à chaque bloc qui est utilisée pour les effets de modulation, trémolo et réverbération.
(10) Contrôleurs	Les contrôleurs comprennent le clavier, le bender et d'autres commandes, de même que les messages MIDI. Les messages de contrôle sont envoyés aux blocs (1) à (9) pour contrôler les sonorités. La fonction de contrôleur virtuel peut être utilisée pour combiner plus librement des types de contrôleurs (sources) et les paramètres contrôlés (destinations) et exécuter certaines actions comme « appuyer sur la pédale, changer le volume ».

■ Paramètres modifiables des blocs (1) à (6)

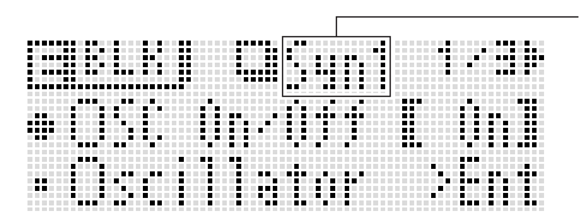
- Les **neuf curseurs (❺)** et les **quatre boutons (❸)** peuvent être utilisés pour régler plus rapidement et aisément certains paramètres de la liste suivante (page F-35).

Préparation

Effectuez les opérations suivantes à partir de l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

1. Sélectionnez « OSC Block >Ent » puis appuyez sur ⓰ ENTER pour accéder au groupe.

2. Utilisez les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner le bloc que vous voulez modifier.



Bloc
Syn1 : Synth OSC1
Syn2 : Synth OSC2
PCM1 : PCM OSC1
PCM2 : PCM OSC2
Ext : Entrée externe
Noise : Bruit

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⓰ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.
- (V) à la fin d'un élément indique un élément pouvant être sélectionné comme destination pour le contrôleur virtuel du Bloc (10) (page F-29).

Texte affiché	Description	Réglages
OSC On Off	OSC activé/désactivé (OSC On/Off). La sélection de Off désactive tout le bloc.	Off, On
Oscillator >Ent (Bloc (1) à (5) seulement)	Oscillateur (oscillator). Groupe des paramètres modifiables associés à la hauteur du synthétiseur OSC, PCM OSC et au décalage de hauteur. • Il est possible d'accéder à ce groupe en effectuant le point 1 mentionné dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » (page F-21) puis en tenant ❼ **EDIT** enfoncé.	
Synth Wave (Blocs (1) et (2) seulement) PCM Wave (Blocs (3) et (4) seulement)	Onde synth (SYNTH WAVE), onde PCM (PCM WAVE). Sélectionne l'onde de base pour un son généré par le synthétiseur OSC ou PCM OSC. • Une onde dont le nom est suivi de « L » ou « B » résonne à une octave inférieure à la hauteur actuelle. Dans le cas d'une onde « B », rien ne résonne quand une touche du clavier au-delà de C5 est pressée. • Voir la brochure séparée « Appendice » pour le détail sur les types d'ondes. • Cet élément n'est pas présent dans le Bloc (5).	Voir la brochure « Appendice » fournie séparément.
Pitch (V)	Hauteur (pitch). Ajuste les hauteurs maximale et minimale du son dans une plage de ±2 octaves. Le réglage –256 abaisse la hauteur de deux octaves, tandis que le réglage 255 élève la hauteur de deux octaves.	–256 à 0 à +255
Detune (V)	Désaccordage (detune). Ajustement fin de l'accordage.	–256 à 0 à +255
KeyFollow (V)	Suivi des touches (key follow) Ajuste le montant du changement de hauteur entre les touches voisines du clavier. Une valeur élevée représente un plus grand changement. Exemple : Lorsque la base du suivi des touches est la touche C4 du clavier Key Follow = 127 Key Follow = 64 Key Follow = 0 Key Follow = -127 D4, C♯4, C4, B♭4 Key Follow C4, C♯4 Key Follow Base	–128 à 0 à +127
KeyFolBase (V)	Base du suivi des touches (key follow base). Touche du clavier formant le centre du suivi des touches. • La valeur du réglage peut être spécifiée avec les touches du clavier.	C-1 à G9

B

Texte affiché	Description	Réglages
Env.Depth (V)	Profondeur de l'enveloppe (envelope depth). Spécifie la façon dont l'enveloppe indiquée ci-dessous est appliquée.	–64 à 0 à +63
Envelope >Ent	Enveloppe de la hauteur (envelope) Groupe des paramètres d'enveloppes modifiables (Générateur d'enveloppes) appliqués aux OSC du synthétiseur PCM OSC et décalage de hauteur. • La figure suivante s'applique aussi aux enveloppes de filtre, amp, etc. Dans le cas de l'enveloppe de la hauteur, la hauteur du son correspond à l'axe vertical (Niveau). IL : Niveau initial AT : Temps d'attaque AL : Niveau d'attaque DT : Temps de décroissance SL : Niveau de sustain RT1 : Temps de relâchement 1 RL1 : Niveau de relâchement 1 RT2 : Temps de relâchement 2 RL2 : Niveau de relâchement 2	
Init.Level (V)	Niveau initial (initial level). Niveau du son au début de la note.	–64 à 0 à +63
Atk.Time (V)	Temps d'attaque (attack time). Temps écoulé jusqu'à ce que le niveau d'attaque soit atteint depuis le niveau initial.	0 à 127
Atk.Level (V)	Niveau d'attaque (attack level). Niveau ciblé atteint dès le début de la note.	–64 à 0 à +63
Dec.Time (V)	Temps de décroissance (decay time). Temps que met le son pour atteindre le niveau de sustain depuis le niveau d'attaque.	0 à 127
Sus.Level (V)	Niveau de sustain (sustain level). Niveau de maintien du son tant qu'une note ou une pédale est maintenue enfoncée.	–64 à 0 à +63
Rel.Time1 (V)	Temps de relâchement 1 (release time 1). Temps qu'il faut pour atteindre le niveau de relâchement 1 après le relâchement d'une touche.	0 à 127
Rel.Level1 (V)	Niveau de relâchement 1 (release level 1). Niveau ciblé atteint immédiatement après le relâchement d'une touche.	–64 à 0 à +63
Rel.Time2 (V)	Temps de relâchement 2 (release time 2). Temps nécessaire pour atteindre le niveau de relâchement 2 depuis le niveau de relâchement 1.	0 à 127
Rel.Level2 (V)	Niveau de relâchement 2 (release level 2). Second niveau ciblé atteint après le relâchement d'une touche.	–64 à 0 à +63
Clk.Trig	Déclencheur Horloge (clock trigger). Spécifie le nombre de temps pour réinitialiser l'enveloppe. La sélection d'un réglage entre 1/4U et 4U réinitialise au temps arrière.	Off, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3, 4, 1/4U, 1/3U, 1/2U, 2/3U, 1U, 3/2U, 2U, 3U, 4U
Ext.Trig (Bloc (5) seulement)	Déclencheur externe (external trigger). Lorsque ce paramètre est activé, l'enveloppe est réinitialisée par un déclencheur externe.	Off, On
LFO1 Depth (V)	Profondeur du LFO1 (LFO1 depth). Spécifie comment le LFO1 du Bloc (8) est appliqué.	–64 à 0 à +63
LFO2 Depth (V)	Profondeur du LFO2 (LFO2 depth). Spécifie comment le LFO2 du Bloc (9) est appliqué.	–64 à 0 à +63
PulseWidth (Blocs (1) et (2) seulement) (V)	Largeur d'impulsion (pulse width). Ajuste la largeur de l'onde carrée lorsque l'onde synth est une onde carrée.	0 à 127
PWM LFO1 Depth (Blocs (1) et (2) seulement) (V)	Profondeur du LFO1 PWM (PWM LFO1 depth). Ajuste la profondeur de la modulation de largeur d'impulsion par le LFO1.	–64 à 0 à +63

Texte affiché		Description	Réglages
	PWM LFO2 Depth (Blocs (1) et (2) seulement) (V)	Profondeur du LFO2 PWM (PWM LFO2 depth). Ajuste la profondeur de la modulation de largeur d'impulsion par le LFO2.	–64 à 0 à +63
	Sync OSC (Bloc (2) seulement)	Synchro de l'oscillateur (Sync OSC). Son activation réinitialise l'onde du son du Bloc (2) en fonction de la période de l'onde du son du Bloc (1), et les synchronise.	Off, On
	OriginalKey (Bloc (5) seulement) (V)	Tonalité originale (original key). Sélectionne les touches du clavier où le son externe transmis au Bloc (5) résonne tel quel à la hauteur originale. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
	MicInstLvl (Bloc (5) seulement) (V)	Niveau Mic/Inst (Mic/inst level) Niveau du son externe transmis au Bloc (5).	0 à 127
	TrigThresh (Bloc (5) seulement) (V)	Seuil de déclenchement (trigger threshold). Spécifie le seuil du niveau du signal externe qui détermine si un déclencheur de signal externe (page F-25) doit être appliqué ou non.	0 à 127
	TrigRelease (Bloc (5) seulement) (V)	Temps de relâchement du déclencheur (trigger release time). Ajuste le temps suivant le déclenchement du signal externe (page F-25) de manière à bloquer le prochain déclenchement.	0 à 127
	P.ShiftMode (Bloc (5) seulement)	Mode de décalage de hauteur (pitch shifter mode). Une valeur élevée allonge le temps jusqu'au début de note mais augmente la qualité sonore. Lorsque ce réglage est désactivé, le son est à la même hauteur quelle que soit la touche du clavier pressée.	Off, 1, 2, 3
	P.ShiftMix (Bloc (5) seulement)	Mix de décalage de hauteur (pitch shifter mix). Spécifie le rapport du volume entre le son dont la hauteur est décalée (son décalé) et le son non décalé. 0: Son décalé seulement 7: Les deux sons au même volume 15: Son original seulement	0 à 15
Noise Type (Bloc (6) seulement)		Type de bruit (noise type). Sélectionne le type de bruit généré par le Bloc (6). Du bruit blanc (bruit égal pour toutes les fréquences), du bruit rose (bruit inversement proportionnel à la fréquence) et d'autres types de bruits sont disponibles. • Voir la brochure séparée « Appendice » pour la liste complète des types de bruits.	Voir la brochure « Appendice » fournie séparément.
Filter >Ent		Filtre (filter). Groupe des paramètres modifiables associés aux filtres (sonorités) dans chaque bloc.	
	Gain	Gain (gain). Spécifie le degré d'atténuation du volume des fréquences supérieures à la fréquence de coupure spécifiée, décrite ci-dessous. Il n'y a pas de fréquence de coupure lorsque « Flat » est spécifié ici.	–18dB, –12dB, –6dB, –3dB, Flat
	Cutoff (V)	Fréquence de coupure (cutoff frequency). Spécifie la fréquence de coupure du filtre.	0 à 15
	TouchSense (V)	Sensibilité au toucher (touch sense). Spécifie le degré de changement dans le filtre selon le changement de pression sur le clavier.	–64 à 0 à +63
	KeyFollow (V)	Suivi des touches (key follow) Ajuste le montant du changement de filtre entre les touches voisines du clavier. Une valeur élevée représente un plus grand changement.	–128 à 0 à +127
	KeyFolBase (V)	Base du suivi des touches (key follow base). Touche du clavier formant le centre du suivi des touches. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
	Env.Depth (V)	Profondeur de l'enveloppe (envelope depth). Spécifie la façon dont l'enveloppe indiquée ci-dessous est appliquée.	–64 à 0 à +63
	Envelope >Ent	Enveloppe du filtre (envelope) Groupe des paramètres d'enveloppes (Générateur d'enveloppes) modifiables appliqués aux filtres. • Pour le détail sur les éléments du groupe et les plages de réglage, voir « Enveloppe de la hauteur ». Dans le cas de ce groupe, l'axe vertical (Niveau) sur le schéma de l'enveloppe de la hauteur indique la façon dont le filtre est appliqué.	0 à 127 (Niveau initial à Niveau de relâchement 2) • Les plages de réglage pour Déclencheur Horloge et Déclencheur de signal externe sont les mêmes que celles pour Enveloppe de la hauteur.
	LFO1 Depth (V)	Profondeur du LFO1 (LFO1 depth). Spécifie comment le LFO1 du Bloc (8) est appliqué.	–64 à 0 à +63
	LFO2 Depth (V)	Profondeur du LFO2 (LFO2 depth). Spécifie comment le LFO2 du Bloc (9) est appliqué.	–64 à 0 à +63
Amp >Ent		Amp (Amp). Groupe des paramètres modifiables associés à l'amp (volume) dans chaque bloc.	
	Volume (V)	Volume (volume). Spécifie le volume de l'amp.	0 à 127

Texte affiché	Description	Réglages
TouchSense (V)	Sensibilité au toucher (touch sense). Spécifie le degré de changement dans le volume selon le changement de pression sur le clavier.	–64 à 0 à +63
KeyFollow (V)	Suivi des touches (key follow) Ajuste le montant du changement de volume entre les touches voisines du clavier. Une valeur élevée représente un plus grand changement.	–128 à 0 à +127
KeyFolBase (V)	Base du suivi des touches (key follow base). Touche du clavier formant le centre du suivi des touches. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
Envelope >Ent	Enveloppe de l'amp (envelope) Groupe des paramètres d'enveloppes (Générateur d'enveloppes) modifiables appliqués aux amps. • Pour le détail sur les éléments du groupe, voir « Enveloppe de la hauteur ». Dans le cas de ce groupe, l'axe vertical (Niveau) sur le schéma de l'enveloppe de la hauteur correspond au volume. Toutefois, la plage de réglage des neuf éléments depuis Niveau initial à Niveau de relâchement 2 est comprise entre 0 et 127, et diffère donc de celle des éléments de l'enveloppe de la hauteur.	0 à 127 (Niveau initial à Niveau de relâchement 2) • Les plages de réglage pour Déclencheur Horloge et Déclencheur de signal externe sont les mêmes que celles pour Enveloppe de la hauteur.
LFO1 Depth (V)	Profondeur du LFO1 (LFO1 depth). Spécifie comment le LFO1 du Bloc (8) est appliqué.	–64 à 0 à +63
LFO2 Depth (V)	Profondeur du LFO2 (LFO2 depth). Spécifie comment le LFO2 du Bloc (9) est appliqué.	–64 à 0 à +63
Legato	Legato (Legato). Lorsque ce réglage est activé, les notes suivantes sont reliées en douceur lorsqu'elles sont jouées.	Off, On
Portamento	Portamento (Portamento). Lorsque ce paramètre est activé un effet de portamento est appliqué.	Off, On
PortaTime (V)	Temps de portamento (Portamento Time). Spécifie le temps jusqu'à ce que la note suivante soit atteinte par le Portamento.	0 à 127

■ Bloc (7) : Paramètres modifiables des filtres du Bloc Total

Préparation

Sur l'écran qui apparaît au point 2 de « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » (page F-21), sélectionnez « Total Filter >Ent » puis appuyez sur ⑯ **ENTER** pour accéder au groupe.

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⑯ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.
- (V) à la fin d'un élément indique un élément pouvant être sélectionné comme destination pour le contrôleur virtuel du Bloc (10) (page F-29).

Texte affiché	Description	Réglages
FilterType	Type de filtre (filter type). Sélectionne le type de filtre. LPF : Filtre passe-bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. BPF : Filtre passe-bande. Coupe les fréquences inférieures et supérieures à la plage centrée sur la fréquence de coupure. HPF : Filtre passe-haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Cutoff (V)	Fréquence de coupure (cutoff frequency). Spécifie la fréquence de coupure de toutes les sonorités Solo Synthesizer.	0 à 127
Resonance (V)	Résonance (resonance). Accentue les notes aux alentours de la fréquence de coupure pour en changer la tonalité.	0 à 127
TouchSense (V)	Sensibilité au toucher (touch sense). Spécifie le degré de changement dans le filtre selon le changement de pression sur le clavier.	–64 à 0 à +63
KeyFollow (V)	Suivi des touches (key follow) Ajuste le montant du changement de filtre entre les touches voisines du clavier. Une valeur élevée représente un plus grand changement.	–128 à 0 à +127
KeyFolBase (V)	Base du suivi des touches (key follow base). Touche du clavier formant le centre du suivi des touches. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
Env.Retrig	Redéclencheur de générateur d'enveloppes (envelope generator retrigger). Lorsque ce réglage est activé, le filtre est redéclenché à chaque touche enfoncée.	Off, On
Env.Depth (V)	Profondeur de l'enveloppe (envelope depth). Spécifie la façon dont l'enveloppe indiquée ci-dessous est appliquée.	–64 à 0 à +63

Texte affiché	Description	Réglages
Envelope >Ent	Enveloppe du filtre total (envelope). Groupe des paramètres d'enveloppes (Générateur d'enveloppes) modifiables appliqués aux filtres du Bloc total. • Pour le détail sur les éléments du groupe, voir « Enveloppe de la hauteur ». Dans le cas de ce groupe, l'axe vertical (Niveau) sur le schéma de l'enveloppe de la hauteur indique la façon dont le filtre est appliqué.	0 à 127 (Niveau initial à Niveau de relâchement 2) • Les plages de réglage pour Déclencheur Horloge et Déclencheur de signal externe sont les mêmes que celles pour Enveloppe de la hauteur.
LFO1 Depth (V)	Profondeur du LFO1 (LFO1 depth). Spécifie comment le LFO1 du Bloc (8) est appliqué.	–64 à 0 à +63
LFO2 Depth (V)	Profondeur du LFO2 (LFO2 depth). Spécifie comment le LFO2 du Bloc (9) est appliqué.	–64 à 0 à +63

■ Bloc (8) : LFO1 et Bloc (9) : Paramètres modifiables du LFO2

Préparation

Effectuez les opérations suivantes à partir de l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

1. Sélectionnez « LFO >Ent » puis appuyez sur ⑯ ENTER pour accéder au groupe.

2. Utilisez les touches ⑨ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner le bloc que vous voulez modifier.

Liste des paramètres modifiables

• (V) à la fin d'un élément indique un élément pouvant être sélectionné comme destination pour le contrôleur virtuel du Bloc (10) (page F-29).

Texte affiché	Description	Réglages
WaveType	Type d'onde (wave type) Spécifie un des types d'ondes suivants pour le LFO. Sin (Onde sinusoïdale) Tri (Onde triangulaire) Saw up (Onde en dents de scie orientées vers le haut) Saw down (Onde en dents de scie orientées vers le bas) Puls 1:3 (Onde carrée 1:3) Puls 2:2 (Onde carrée 2:2) Puls 3:1 (Onde carrée 3:1) Random (Aléatoire)	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Sync	Synchro (sync). Spécifie le LFO qui se synchronise. Off : Pas de synchro Tempo : Synchro avec le temps spécifié par la synchro d'horloge (voir ci-dessous). LFO1 (Peut être sélectionné avec LFO2 seulement.) : Synchro avec LFO1.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Rate (V)	Taux (rate). Spécifie la vitesse du LFO (fréquence). Ce réglage est valide lorsque le réglage Synchro (sync) ci-dessus est désactivé.	0 à 127
Clk.Sync	Synchro d'horloge (clock sync). Spécifie le nombre de temps synchronisés sur la fréquence LFO. La sélection d'un réglage entre 1/4U et 4U synchronise sur le temps arrière. • Ce réglage n'est valide que lorsque le réglage de synchro est « Tempo ».	1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3, 4, 1/4U, 1/3U, 1/2U, 2/3U, 1U, 3/2U, 2U, 3U, 4U
Depth (V)	Profondeur (depth). Spécifie la façon dont le LFO est appliqué.	0 à 127
Delay (V)	Retard (delay). Spécifie le degré de retard dans la synchronisation pour l'application du LFO.	0 à 127
Rise (V)	Augmentation (rise). Spécifie le temps nécessaire depuis le début de l'application du LFO jusqu'à ce que l'effet atteigne le niveau spécifié par la Profondeur ci-dessus.	0 à 127
Mod.Depth (V)	Profondeur de la modulation (modulation depth). Spécifie la façon dont la modulation s'applique au LFO.	0 à 127

■ Bloc (10) : Paramètres modifiables du contrôleur virtuel des contrôleurs

Ces contrôleurs sont des contrôleurs virtuels servant à régler les paramètres modifiables (destinations) quelle que soit la méthode d'entrée (la source).

Préparation

Effectuez les opérations suivantes à partir de l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

1. Sélectionnez « VirtualCtrl >Ent » puis appuyez sur ⑯ ENTER pour accéder au groupe.

- Les contrôleurs sont numérotés de 1 à 8 et associés aux **curseurs (1/9 à 8/16)** ❺.

2. Utilisez les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner le numéro du contrôleur que vous voulez modifier.

Liste des paramètres modifiables

Texte affiché	Description	Réglages
Source	Source (source). Spécifie la méthode d'entrée. Off : Aucune CC00 à CC97 : Changement de contrôle MIDI* NoteOnKeyNum : Numéro de touche du message de début de note MIDI NoteOnVel : Valeur de la vélocité du message de début de note MIDI Ch.Pressure : Réponse au toucher du canal MIDI Bend Up : Rotation du centre de ⑱ **BENDER** vers le haut Bend Down : Rotation du centre de ⑱ **BENDER** vers le bas Modulation : Rotation de ⑱ **MODULATION** LFO1 : LFO1 (Bloc (8)) LFO2 : LFO2 (Bloc (9)) * Pour plus d'informations sur chaque réglage, reportez-vous au document Implémentation MIDI (http://world.casio.com/) et à tout autre document concernant le système MIDI.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Depth	Profondeur (depth). Spécifie la façon dont le contrôleur virtuel est appliqué.	–128 à 0 à +127
Dest	Destination (destination). Spécifie le paramètre de destination pour une opération du contrôleur virtuel.	• Off • Paramètres des blocs (1) à (9) (pages F-24 à F-28) dont les éléments « Texte affiché » sont suivis d'un «(V) ». • Paramètres des DSP (page F-88)

■ Autres éléments modifiables

Cette section explique les paramètres qui ne font pas partie des blocs décrits jusqu'à présent. Ces réglages s'appliquent non seulement à Solo Synthesizer mais aussi aux sonorités des autres catégories.

Préparation

Affichez l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⑯ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.

Texte affiché	Description	Réglages
DSP On/Off (Sonorités autres que Solo Synthesizer seulement)	DSP activé/désactivé (DSP on/off). Spécifie si le DSP doit être appliqué ou non aux sonorités. • Lorsque ce réglage est activé, une pression sur ⑯ **ENTER** affiche l'écran d'édition du DSP (page F-39). • Cet élément n'apparaît pas dans la liste d'édition des sonorités Solo Synthesizer.	Off, On
DSP Edit >Ent	Édition de DSP (DSP Edit). Groupe des DSP d'effets modifiables (page F-37). Appuyez sur ⑯ **ENTER** pour passer à l'écran d'édition de DSP. Invalidé lorsque le réglage DSP ci-dessus est désactivé.	
Volume	Volume (volume). Spécifie le volume principal.	0 à 127
Rev.Send	Envoi de réverbération. Spécifie la façon dont la réverbération (page F-37) s'applique à une sonorité.	0 à 127
Cho.Send (Sonorités autres que Solo Synthesizer seulement)	Envoi de chorus. Spécifie la façon dont le chorus (page F-37) s'applique à une sonorité. • Cet élément n'apparaît pas dans la liste d'édition des sonorités Solo Synthesizer.	0 à 127

Paramètres modifiables des sonorités Hex Layer

Les sonorités Hex Layer ont trois types de paramètres modifiables : les paramètres pour chacune des superpositions (Superposition 1 à Superposition 6), les paramètres qui affectent toutes les six superpositions et les mêmes paramètres qui s'appliquent aux autres catégories de sonorités.

- Les **neuf curseurs (❺)** et les **quatre boutons (❸)** peuvent être utilisés pour régler plus rapidement et aisément certains paramètres de la liste suivante (page F-35).

■ Paramètres modifiables pour des superpositions précises (Superposition 1 à Superposition 6)

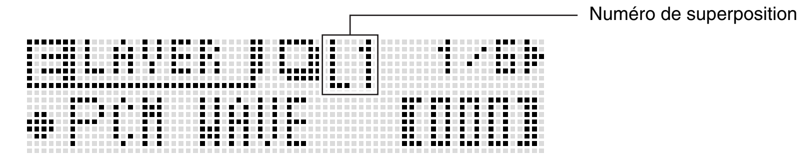
Préparation

Effectuez les opérations suivantes à partir de l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

1. Sélectionnez « Layer Edit >Ent » puis appuyez sur ⓰ ENTER pour accéder au groupe.

- Vous pouvez aussi accéder au groupe en utilisant le raccourci suivant : Effectuez le point 1 de « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » (page F-21) et maintenez ❼ **EDIT** enfoncé. Vous accédez au groupe.

2. Utilisez les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner le numéro de superposition que vous voulez modifier.



Liste des paramètres modifiables

Texte affiché	Description	Réglages
LayerOn/Off	Superposition activé/désactivé (layer on/off). La sélection de désactivé invalide la superposition.	Off, On
PCM Wave	Onde PCM (PCM wave). Sélectionne une sonorité parmi les sonorités PCM. • Voir la brochure séparée « Appendice » pour plus d'informations sur les types d'ondes PCM.	Voir la brochure « Appendice » fournie séparément.
Volume	Volume (volume). Spécifie le volume.	–128 à 0 à +127
Pan	Pan (pan). Spécifie la position stéréo du son. 0 indique le centre, tandis qu'une valeur inférieure indique une position décalée vers la gauche et une valeur supérieure indique une position décalée vers la droite.	–64 à 0 à +63
CoarseTune	Accordage grossier (coarse tune). Change la hauteur des notes par demi-tons.	–24 à 0 à +24
FineTune	Accordage fin (fine tune). Accorde finement la hauteur du son. Baisse la valeur jusqu'à –256 ou accroît la valeur jusqu'à +255 par demi-tons.	–256 à 0 à +255
Cutoff	Fréquence de coupure (cutoff frequency). Spécifie la fréquence de coupure de la sonorité superposée.	–128 à 0 à +127
TouchSense	Sensibilité au toucher (touch sense). Spécifie le degré de changement de volume selon le changement de pression sur le clavier.	–128 à 0 à +127
Atk.Time	Temps d'attaque (attack time). Spécifie le temps nécessaire pour atteindre le niveau de crête depuis le début de la note.	–128 à 0 à +127
Dec.Time	Temps de décroissance (decay time). Spécifie le temps nécessaire pour que le volume atteigne le niveau de sustain depuis le niveau d'attaque.	–128 à 0 à +127
Sus.Level	Niveau de sustain (sustain level). Spécifie le niveau auquel le son est maintenu tant qu'une note ou une pédale est maintenue enfoncée.	–128 à 0 à +127
Rel.Time	Temps de relâchement (release time). Spécifie le temps nécessaire à un son maintenu pour décroître après le relâchement d'une touche.	–128 à 0 à +127
Rev.Send	Envoi de réverbération. Spécifie la façon dont la réverbération (page F-37) s'applique à une sonorité.	–128 à 0 à +127
Cho.Send	Envoi de chorus. Spécifie la façon dont le chorus (page F-37) s'applique à une sonorité.	–128 à 0 à +127
KeyRangeLow	Touche inférieure (key range low). Spécifie la limite inférieure de la plage de clavier validée. Rien ne résonne lorsqu'une touche au-dessous de cette plage est enfoncée. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9

Texte affiché	Description	Réglages
KeyRangeHi	Touche supérieure (key range high). Spécifie la limite supérieure de la plage de clavier validée. Rien ne résonne lorsqu'une touche au-dessus de cette plage est enfoncée. • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
VelRangeLow	Plage de vélocité inférieure (velocity range low). Spécifie la valeur minimale de la vélocité effective. Rien ne résonne lorsque la vélocité exercée est inférieure à ce réglage.	0 à 127
VelRangeHi	Plage de vélocité supérieure (velocity range high). Spécifie la valeur maximale de la vélocité effective. Rien ne résonne lorsque la vélocité exercée est supérieure à ce réglage.	0 à 127
Pitch Lock (Superpositions 2, 4 et 6 seulement)	Verrouillage de la hauteur du son (pitch lock). Lorsque ce réglage est activé pour la Superposition 2, la hauteur du son de la Superposition 2 devient la même que celle de la Superposition 1, pour que les deux soient au même niveau. Il en est de même pour les Superpositions 3 et 4 et les Superpositions 5 et 6.	Off, On

■ Paramètres modifiables pour toutes les superpositions (Superposition 1 à Superposition 6)

Préparation

Affichez l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⑯ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.

Texte affiché		Description	Réglages
Detune		Désaccordage (detune). Désaccorde légèrement les Superpositions 1 à 6 entre elles. Une valeur élevée accroît le montant du désaccordage. La valeur maximale (31) résulte en une différence de 100 centièmes (demi-tons) entre la Superposition 1 et la Superposition 6. Detune = 31 +50cent Layer4 Layer5 Layer6 Detune = 0 Layer1 Layer2 Layer3 –50cent	0 à 31
Pitch LFO >Ent		LFO de la hauteur (pitch LFO). Groupe des LFO modifiables appliqués à la hauteur de la sonorité superposée.	
	WaveType	Type d'onde (wave type). Spécifie le type d'onde devant être utilisé pour le LFO. Les détails des ondes disponibles sont les mêmes que pour « WaveType » de « Bloc (8) : LFO1 et Bloc (9) : Paramètres modifiables du LFO2 » (page F-28).	Sin, Tri, SawUp, SawDown, Puls1:3, Puls2:2, Puls3:1
	Rate	Taux (rate). Spécifie la vitesse du LFO (fréquence).	0 à 127
	Depth	Profondeur (depth). Spécifie la façon dont le LFO est appliqué.	–128 à 0 à +127
	Delay	Retard (delay). Spécifie le degré de retard dans la synchronisation pour l'application du LFO.	0 à 127
	Rise	Augmentation (rise). Spécifie le temps nécessaire depuis le début de l'application du LFO jusqu'à ce que l'effet atteigne le niveau spécifié par la Profondeur ci-dessus.	0 à 127
	Mod.Depth	Profondeur de la modulation (modulation depth). Spécifie la façon dont la modulation s'applique au LFO.	0 à 127
	After Depth	Profondeur réponse (after depth). Spécifie le changement de LFO lorsque la réponse au toucher du canal MIDI est reçue.	0 à 127
Amp LFO >Ent		Enveloppe de l'amp (amp LFO). Groupe des LFO modifiables appliqués au volume de la sonorité superposée. Les éléments et les plages de réglage du groupe sont identiques à ceux de « LFO (Pitch LFO) » ci-dessus.	Reportez-vous à la cellule de gauche.

■ Paramètres modifiables communs aux autres catégories de sonorités

Voir « Autres éléments modifiables » à la page F-29.

Paramètres modifiables des sonorités Drawbar Organ

Il y a deux types de paramètres : les paramètres modifiables propres aux sonorités d'orgue à tirettes harmoniques et les mêmes paramètres qui s'appliquent aux autres catégories de sonorités.

- Les **neuf curseurs (❺)**, les **trois touches (❷)**, et les **quatre boutons (❸)** peuvent être utilisés pour régler plus rapidement et aisément certains paramètres de la liste suivante (page F-35).

■ Paramètres modifiables des sonorités propres à Drawbar Organ

Préparation

Affichez l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⓰ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.

Texte affiché		Description	Réglages
Ft16'		16 pieds (16 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 16 pieds.	0 à 8
Ft5 1/3'		5 et 1/3 pieds (5 and 1/3 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 5 1/3 pieds.	0 à 8
Ft8'		8 pieds (8 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 8 pieds.	0 à 8
Ft4'		4 pieds (4 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 4 pieds.	0 à 8
Ft2 2/3'		2 et 2/3 pieds (2 and 2/3 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 2 2/3 pieds.	0 à 8
Ft2'		2 pieds (2 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 2 pieds.	0 à 8
Ft1 3/5'		1 et 3/5 pied (1 and 3/5 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 1 3/5 pied.	0 à 8
Ft1 1/3'		1 et 1/3 pied (1 and 1/3 feet). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 1 1/3 pied.	0 à 8
Ft1'		1 pied (1 foot). Spécifie le montant du déplacement de la tirette 1 pied.	0 à 8
Perc.2nd		2nde percussion harmonique (2nd overtone percussion). Lorsque ce réglage est activé, un second son de percussion harmonique est appliqué.	Off, On
Perc.3rd		3ème percussion harmonique (3rd overtone percussion). Lorsque ce réglage est activé, un troisième son de percussion harmonique est appliqué.	Off, On
Perc.Decay		Temps de décroissance de la percussion (percussion decay time). Spécifie le temps de décroissance du son de percussion.	0 à 127
On Click		Clic de touche enfoncée (key on click). Active ou désactive le clic audible lorsqu'une touche est enfoncée.	Off, On
Off Click		Clic de touche relâchée (key off click). Active ou désactive le clic audible lorsqu'une touche est relâchée.	Off, On
Type		Type d'onde (wave type). Sélectionne soit une onde sinusoïdale soit le désaccordage pour l'onde de base de la sonorité d'orgue à tirettes harmoniques.	Sin, Vin
Vib.Rate		Vitesse du vibrato (vibrato rate). Spécifie la vitesse du vibrato (fréquence).	0 à 127
Vib.Depth		Profondeur du vibrato (vibrato depth). Spécifie la façon dont le vibrato est appliqué.	0 à 127
Rot.Setting >Ent		Réglage de rotation (rotary setting). Groupe de réglages pour la fonction ❷ **ROTARY SLOW/FAST**.	
	Button Assign	Affectation des touches (button assign). Sélectionne le paramètre DSP (page F-88)*1 associé à ❷ **ROTARY SLOW/FAST**.	Off, 1 à 8 *1
	On Value	Valeur Activé (on value). Valeur du paramètre DSP quand la touche au-dessus est activée (éclairée).	*2
	Off Value	Valeur Désactivé (off value). Valeur du paramètre DSP quand la touche au-dessus est désactivée (éteinte).	*2

*1: Dépend du paramètre DSP actuellement sélectionné (page F-88).
*2: Plage du paramètre DSP associé à ❷ **ROTARY SLOW/FAST**.

■ Paramètres modifiables communs aux autres catégories de sonorités

Voir « Autres éléments modifiables » à la page F-29.

Paramètres modifiables des sonorités de mélodies PCM (Sonorités PCM autres que celles de batterie)

Il y a deux types de paramètres : les paramètres modifiables propres aux sonorités de mélodies PCM et les mêmes paramètres qui s'appliquent aux autres catégories de sonorités.
Les ensembles de batterie dans la catégorie Variance des sonorités PCM ont d'autres paramètres modifiables. Voir « Paramètres modifiables des sonorités PCM de batterie » pour plus d'informations à leur sujet.

■ Paramètres modifiables des sonorités PCM autres que celles de batterie

Préparation
Affichez l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

Liste des paramètres modifiables

Texte affiché	Description	Réglages
Atk.Time	Temps d'attaque (attack time). Spécifie le temps nécessaire pour atteindre le niveau de crête depuis le début de la note.	–64 à 0 à +63
Rls.Time	Temps de relâchement (release time). Spécifie le temps nécessaire à un son maintenu pour décroître après le relâchement d'une touche.	–64 à 0 à +63
Cutoff	Fréquence de coupure (cutoff frequency). Spécifie la fréquence de coupure de la sonorité.	–64 à 0 à +63
Vib.Type	Type de vibrato (vibrato type). Spécifie un des types d'ondes suivants pour le vibrato. Sin (onde sinusoïdale), Tri (onde triangulaire), Saw (onde en dents de scie), Sqr (onde carrée)	Sin, Tri, Saw, Sqr
Vib.Depth	Profondeur du vibrato (vibrato depth). Spécifie la façon dont le vibrato est appliqué.	–64 à 0 à +63
Vib.Rate	Vitesse du vibrato (vibrato rate). Spécifie la vitesse du vibrato (fréquence).	–64 à 0 à +63
Vib.Delay	Retard du vibrato (vibrato delay). Spécifie le retard dans la synchronisation pour l'application du vibrato.	–64 à 0 à +63
Oct.Shift	Décalage d'octave (octave shift). Change la sonorité des notes par octaves.	–2 à 0 à +2
TouchSense	Sensibilité au toucher (touch sense). Spécifie le degré de changement de volume selon le changement de pression sur le clavier.	–64 à 0 à +63

■ Paramètres modifiables communs aux autres catégories de sonorités

Voir « Autres éléments modifiables » à la page F-29.

Paramètres modifiables des sonorités PCM de batterie

Les paramètres modifiables décrits ici sont pour les sonorités des ensembles de batterie dans la catégorie de sonorités Variance. Il y a deux types de paramètres : les paramètres modifiables propres aux sonorités de batterie PCM et les mêmes paramètres qui s'appliquent aux autres catégories de sonorités.

■ Paramètres modifiables des sonorités PCM d'ensembles de batterie

Préparation

Affichez l'écran du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » à la page F-21.

Liste des paramètres modifiables

- Les cellules grisées indiquent un groupe comprenant plusieurs éléments. Appuyez sur ⑯ **ENTER** pour afficher les éléments formant un groupe.

Texte affiché	Description	Réglages
Inst Edit >Ent	Édition d'instrument (instrument edit). Groupe des paramètres modifiables des sonorités de batterie pour chaque clavier. • Appuyez sur une touche du clavier pour spécifier le clavier à modifier. • Il est possible d'accéder à ce groupe en effectuant le point 1 mentionné dans « Pour modifier et sauvegarder une sonorité comme sonorité personnalisée » (page F-21) puis en tenant ⑦ **EDIT** enfoncé.	(C-1 à G9)
Inst Select >Ent	Sélection d'instrument (instrument select). Groupe des paramètres modifiables de sonorités. La pression sur les touches du clavier (Vélocité) se divise en quatre plages. Chaque plage peut être définie pour reproduire une sonorité différente (Numéro Inst). • Utilisez les **touches** ⑨ **PART moins (–) et plus (+)** pour sélectionner la plage que vous voulez modifier. Inst Number [1] [2] [3] [4] Ne peut pas être spécifié. plage 1 plage 2 plage 3 plage 4 0 [1] [2] [3] [4] 127 Velocity Velocity Range Hi	
Inst Number	Sélection d'instrument (instrument number). Sélectionne l'onde de la sonorité de batterie associée à chaque plage de vélocité. • Voir la brochure séparée « Appendice » pour le détail sur les types d'ondes.	Voir la brochure « Appendice » fournie séparément.
VelRangeHi	Plage de vélocité supérieure (velocity range high) Détermine la limite supérieure de chaque plage de vélocité.	0 à 127
Volume	Volume (volume). Spécifie le volume du son de batterie.	–128 à 0 à +127
Pan	Pan (pan). Spécifie la position stéréo du son de batterie.	–64 à 0 à +63
Rev.Send	Envoi de réverbération. Spécifie la façon dont la réverbération s'applique à une sonorité de batterie.	0 à 127
NoteOffMode	Mode Fin de note (note off mode). Lorsque ce réglage est activé, la note ne résonne plus lorsqu'une touche est relâchée.	Off, On
Assign Grp	Groupe affecté (assign group). Spécifie sous forme de valeur comprise entre 1 et 15 le groupe dans lequel le clavier sélectionné doit être placé. Un seul clavier d'un groupe résonne constamment (pas de polyphonie).	Off, 1 à 15
Pitch LFO >Ent	LFO de la hauteur (pitch LFO). Groupe des LFO modifiables appliqués à la hauteur. Les éléments et les plages de réglage du groupe sont identiques à ceux de « LFO (Pitch LFO) » dans « Paramètres modifiables pour toutes les superpositions (Superposition 1 à Superposition 6) » (page F-31).	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Amp LFO >Ent	Enveloppe de l'amp (amp LFO) Groupe des LFO modifiables appliqués au volume. Les éléments et les plages de réglage du groupe sont identiques à ceux de « LFO (Amp LFO) » dans « Paramètres modifiables pour toutes les superpositions (Superposition 1 à Superposition 6) » (page F-31).	Reportez-vous à la cellule de gauche.

■ Paramètres modifiables communs aux autres catégories de sonorités

Pour plus d'informations sur les sonorités Solo Synthesizer, voir « Autres éléments modifiables » page F-29.

Contrôle des sons

Vous pouvez utiliser une pédale, le bender ou d'autres dispositifs pour changer instantanément la hauteur et le volume des notes, l'enveloppe et d'autres paramètres pendant le morceau exécuté.

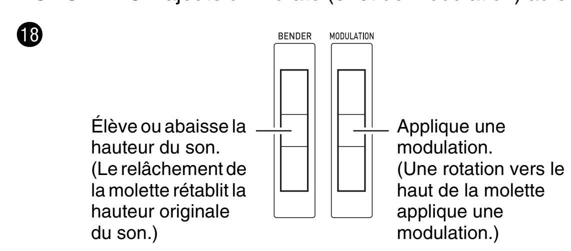
Utilisation d'une pédale

Une pédale peut être utilisée pour soutenir des notes, arpèges (page F-40) ou phrases (page F-44), ou pour appliquer un effet doux.

- Pour plus d'informations sur le raccordement d'une pédale, voir page F-8.
- Vous pouvez spécifier l'effet appliqué par une pédale en procédant de la façon suivante sur la liste d'édition de performance : Controller >Ent → Pedal. Voir page F-65 pour plus d'informations.

Utilisation des molettes (Bender, Modulation)

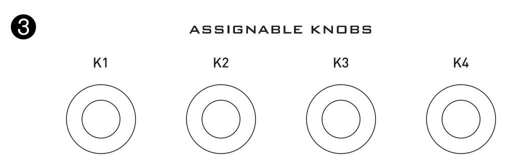
La molette ⓲ **BENDER** peut être utilisée pour élever ou abaisser insensiblement un son, tandis que la molette ⓲ **MODULATION** ajoute un vibrato (effet de modulation) au son.



- Ne tournez pas une molette au moment où vous mettez le Synthétiseur sous tension.
- Vous pouvez régler la plage de fonctionnement de la molette ⓲ **BENDER** en effectuant les réglages sur la liste d'édition de performance : BendRngDwn, BendRngUp (page F-64).

Utilisation des boutons affectables

Les quatre ❸ **ASSIGNABLE KNOBS** peuvent être associés aux fonctions qui permettent un réglage instantané du temps d'attaque du son et d'autres paramètres d'enveloppes (page F-22), du volume et davantage.



- Les fonctions des boutons sont les suivantes pour chaque catégorie de sonorités de la Partie de zone 1.

Sonorités Solo Synthesizer (page F-24)
K1 : Fréquence de coupure (Bloc (7)) (page F-27)
K2 : Résonance (Bloc (7)) (page F-27)
K3 : Temps d'attaque (Bloc (1) à (6) Amp >Envelope >) (page F-27)
K4 : Temps de relâchement 1 (Bloc (1) à (6) Amp >Envelope >) (page F-27)

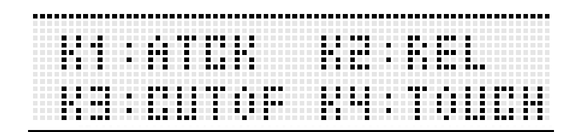
Sonorités Hex layer (page F-30)
K1 : Fréquence de coupure (Superposition 1 à 6 individuelle) (page F-30)
K2 : Désaccordage (Superposition 1 à 6 globale) (page F-31)
K3 : Temps d'attaque (Superposition 1 à 6 individuelle) (page F-30)
K4 : Temps de relâchement (Superposition 1 à 6 individuelle) (page F-30)

Sonorités Drawbar Organ (page F-32)
K1 : Vitesse du vibrato
K2 : Profondeur du vibrato
K3 : Temps de décroissance de la percussion
K4 : Envoi de réverbération (Identique aux autres catégories de sonorités).

Sonorités de mélodies PCM (page F-33)
K1 : Fréquence de coupure
K2 : Temps d'attaque
K3 : Temps de relâchement
K4 : Envoi de réverbération (Identique aux autres catégories de sonorités).

Sonorités de batterie PCM (page F-34)
K1 : Volume (Drum Inst >)
K2 : Pan (Drum Inst >)
K3 : Envoi de réverbération (Drum Inst >)
K4 : Envoi de réverbération (Identique aux autres catégories de sonorités.)

Les fonctions ci-dessus sont désignées par les abréviations utilisées sur l'écran du mode de sonorité.



- Vous pouvez changer les opérations actuellement associées aux boutons affectables en procédant de la façon suivante sur la liste d'édition de performance (page F-65) :
  Controller >Ent → K1 à K4.

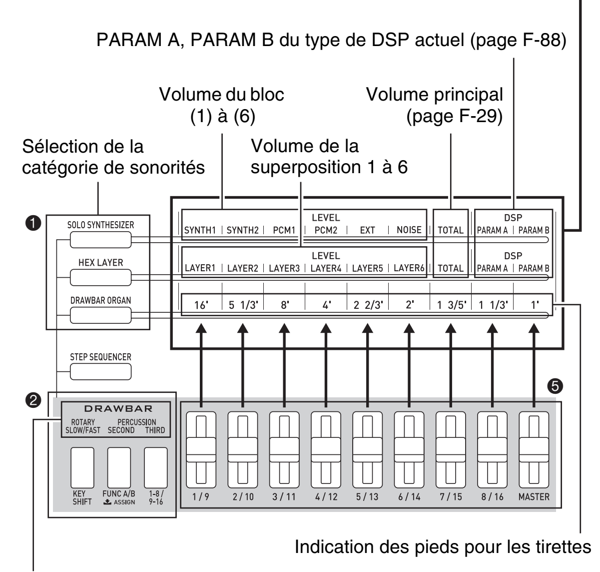
Utilisation des curseurs

Vous pouvez utiliser les **neuf curseurs (❺)** pour régler la balance du volume entre les différents sons (voir ci-dessous) qui forment une sonorité, et pour effectuer des réglages fins de certains paramètres DSP.

Sonorités Solo Synthesizer :
Réglages de volume du bloc (1) à (6) (Amp >Volume, page F-26)
Sonorités Hex Layer :
Volume des superpositions 1 à 6 (Volume, Page F-30)
Sonorités d'orgue à tirettes harmoniques :
Montant du réglage des neuf tirettes (Ft16' à Ft1', page F-32)

Lorsque vous sélectionnez une sonorité, la touche (❶) qui correspond à cette catégorie s'éclaire et les curseurs (❺) et les trois touches (❷) sont associés à des fonctions correspondant à la catégorie de sonorités.

Les noms des paramètres réglables sont indiqués.



Fonctionne lorsqu'une sonorité d'orgue est sélectionnée*

ROTARY SLOW/FAST	:	Bascule la vitesse de rotation entre lent (SLOW, touche éteinte) ou rapide (FAST, touche éclairée).
PERCUSSION SECOND	:	2nde percussion harmonique (2nd overtone percussion) (page F-32)
PERCUSSION THIRD	:	3ème percussion harmonique (3rd overtone percussion) (page F-32)

* Pendant la sélection d'une sonorité d'orgue sans tirette, la touche extrême gauche est associée à la fonction de décalage de tonalité du séquenceur pas-à-pas (page F-51). Les deux autres touches sont désactivées.

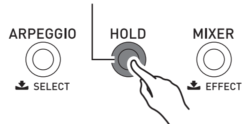
REMARQUE

- Dans le mode Performances ou le mode Séquenceur pas-à-pas, vous pouvez utiliser les **touches** ❶ (HEX LAYER, etc.) pour éditer des sonorités avec les curseurs sans passer par un autre mode.
- Le réglage avec les curseurs n'est pas possible avec les sonorités PCM.
- Pour plus d'informations sur les fonctions des curseurs, reportez-vous à la page F-49 pour le mode Séquenceur pas-à-pas et à la page F-67 pour le mode Mixeur.

Utilisation de la touche de maintien

Lorsque la **touche ⓬ HOLD** est éclairée (après avoir été enfoncée), la note, l'arpège (page F-40) ou la phrase en train de résonner (page F-44) est prolongée.

⓬ S'éclaire lorsque HOLD est activé.



- Une nouvelle pression sur ⓬ **HOLD** éteint la touche et désactive le maintien.

Changement de la hauteur des notes par demi-tons (Transposition) ou par octaves (Décalage d'octaves)

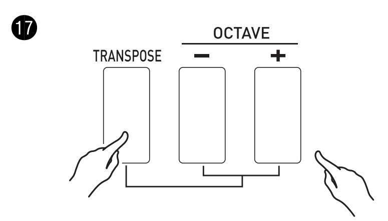
Vous pouvez utiliser les **touches ⓱ TRANSPOSE et OCTAVE (–, +)** pour changer la hauteur des notes du clavier par demi-tons ou par octaves.

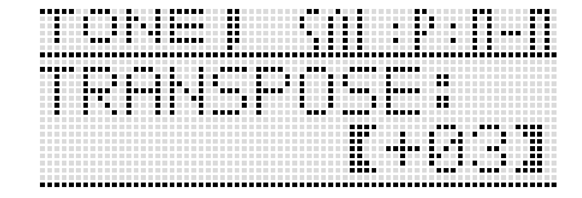
- Pour plus d'informations sur l'accordage fin de la hauteur en hertz (Accordage), voir page F-69.

1. Pour changer la hauteur par demi-tons, maintenez ⓱ TRANSPOSE enfoncé tout en appuyant sur la touche ⓱ OCTAVE moins (–) ou plus (+).

- La plage de réglage dans ce cas est d'une octave vers le haut et le bas (–12 demi-tons à +12 demi-tons).

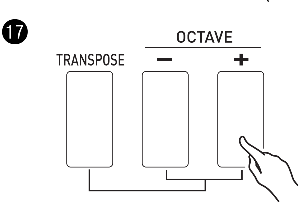
⓱

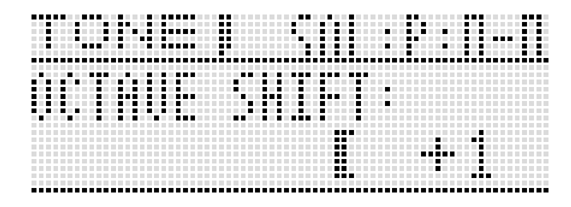




2. Pour changer la hauteur par octaves, utilisez les touches ⑰ OCTAVE moins (–) et plus (+) (sans tenir ⑰ TRANSPOSE enfoncé)

- La plage de réglage dans ce cas est de trois octaves vers le haut et le bas (–3 octaves à +3 octaves).





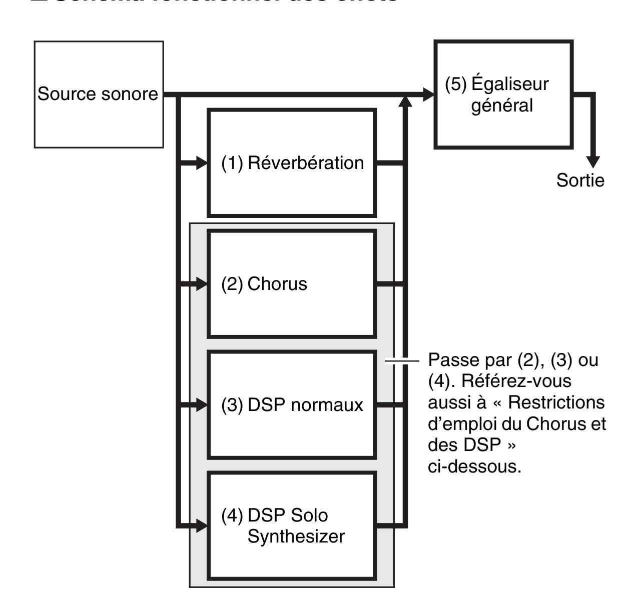
REMARQUE

- Lorsque l'écran de réglage précédent est affiché vous pouvez utiliser le **cadran ⑭** ou les **touches ⑯ moins (–) ou plus (+)** pour changer le réglage. Si vous n'effectuez aucune opération pendant un certain temps, vous sortirez automatiquement de l'écran de réglage.

Application d'effets aux notes

Vous pouvez appliquer de la réverbération, du vibrato et d'autres effets aux notes pour améliorer leur son.

■ Schéma fonctionnel des effets



(1) Réverbération	Ajoute de la réverbération pour que le son résonne comme lorsqu'on joue dans une pièce ou salle de concert.
(2) Chorus	Combine plusieurs superpositions de la même note pour créer un son plus profond.
(3) DSP normaux	Un ensemble d'effets divers des DSP normaux permettant d'améliorer le son des sonorités. Par exemple, de la distorsion peut être appliquée à une guitare électrique pour rendre le son plus puissant. Il y a 46 types de DSP normaux et le plus approprié pour la sonorité sélectionnée s'applique automatiquement.* Un DSP peut être modifié et sauvegardé sous forme de DSP personnalisé.
(4) DSP Solo Synthesizer	Un des éléments formant les sonorités Solo Synthesizer. Voir « (7) Bloc Total » dans « Paramètres modifiables des sonorités Solo Synthesizer » à la page F-22. Il y a six types de DSP Solo Synthesizer. Lorsque vous modifiez un DSP Solo Synthesizer, celui-ci est sauvegardé comme sonorité personnalisée Solo Synthesizer. Vous ne pouvez pas le sauvegarder sous forme d'un DPS personnalisé.
(5) Égaliseur général	Ajuste les courbes de réponse en fréquence des notes du Synthétiseur. L'égaliseur général peut être utilisé pour ajuster la fréquence et le gain des quatre bandes de fréquence : low, mid1, mid2 et high.

* Lorsqu'une sonorité avec DSP (sonorité utilisant un DSP particulier) qui n'est pas une sonorité Solo Synthesizer est sélectionnée. Le nom d'une sonorité avec DSP est accompagné de « DSP » sur l'écran du mixeur (page F-67) ou l'écran d'édition de performance (page F-64).

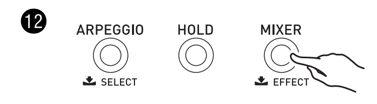
■ Restrictions d'emploi du Chorus et des DSP

Seul un des trois types d'effets (Chorus, DSP normaux, DSP Solo Synthesizer) peut être constamment activé.

Dans cette situation :	Ce type d'effet est valide :	Et les effets sont appliqués à chaque partie de cette façon :
Mode Chorus • Une sonorité autre que Song Sequencer est sélectionnée par la Partie de zone 1, et le Chorus est sélectionné par « Chorus/DSP Select » (page F-38).	(2) Chorus	Dépend de la valeur d'envoi de chorus du mixeur (page F-68) et de la valeur d'envoi de chorus de la sonorité sélectionnée (page F-29).
Mode DSP normaux • Une sonorité autre que Song Sequencer est sélectionnée par la Partie de zone 1, et le DSP est sélectionné par « Chorus/DSP Select » (page F-38).	(3) DSP normaux	(3) s'applique seulement aux éléments dont la ligne DSP de mixeur (page F-68) est activée.
Mode Sonorités Solo Synthesizer • Sonorité Solo Synthesizer sélectionnée par la Partie de zone 1.	(4) DSP Solo Synthesizer	(4) s'applique seulement à la Partie de zone 1 et aux éléments dont la ligne DSP de mixeur est activée.

Pour paramétrer les effets

1. Appuyez sur ⓬ EFFECT jusqu'à ce que le premier écran de la liste d'effets, indiqué ci-dessous, apparaisse.





2. Ensuite, référez-vous à la liste suivante tout en utilisant les commandes ⓰ pour sélectionner des éléments et changer leurs réglages.

■ Réglages des effets

Afficheur	Description	Réglages
Rev Type	Type de réverbération (reverb type). Type d'effet de réverbération.	Type1, Type2
Rev Level	Niveau de réverbération (reverb level). Niveau de l'effet de réverbération.	0 à 127
Rev Time	Temps de réverbération (release time). Temps de sustain de la réverbération.	0 à 127
Cho Level	Niveau de chorus (chorus level). Niveau de l'effet de chorus.	0 à 127
Cho Rate	Taux du chorus (chorus rate). Taux d'ondulation de l'effet de chorus.	0 à 127
ChoSendRev	Niveau d'envoi de chorus à la réverbération (chorus send level to reverb). Spécifie comment la réverbération est appliquée au son complet auquel l'effet de chorus est en train d'être appliqué.	0 à 127
Cho/DSP	Sélection de Chorus/DSP (Chorus/DSP). Sélectionne l'emploi du Chorus ou de DSP normaux (« Restrictions d'emploi du Chorus et des DSP », page F-37).	Cho, DSP
DSP Select >Ent	Affiche l'écran principal de sélection des DSP normaux. • Vous ne pourrez pas aller plus loin si une sonorité Solo Synthesizer est sélectionnée pour la Partie de zone 1.	
(Écran de sélection des DSP normaux)	Vous pouvez sélectionner une des sonorités préréglées ou personnalisées pour les DSP normaux en procédant de la même façon que pour la sélection de sonorités. • Vous trouverez la liste des DSP normaux préréglés dans la brochure séparée Appendice. Le DSP préréglé initial de chaque sonorité est appliqué lorsque « ton » est sélectionné. • Param A et Param B (page F-88) apparaissent sur l'afficheur pour le type de DSP actuellement sélectionné. Vous pouvez régler ces paramètres avec ❸ **K1 et K2**. • L'écran d'édition de DSP (page F-39) s'affiche par une pression sur ❼ **EDIT** lorsque cet écran est affiché.	ton Preset : 0-0 à 9-9 User : 0-0 à 9-9
Master EQ >Ent	Groupe de réglages de l'égaliseur général (élément (5) de « Schéma fonctionnel des effets » à la page F-37)	
EQ Enable	Lorsque ce réglage est désactivé, le réglage de l'égaliseur général est invalidé.	Off, On
Low Freq	Bande des basses fréquences (low frequency band). Ajuste la bande des basses fréquences.	200 Hz, 400 Hz, 800 Hz
Low Gain	Gain du grave (low gain). Ajuste le gain du grave.	–12 à 0* à +12
Mid1 Freq	Bande des moyennes fréquences 1 (mid 1 frequency band). Ajuste la bande des moyennes fréquences 1.	1,0 kHz à 5,0 kHz
Mid1 Gain	Gain du médium 1 (mid1 gain). Ajuste le gain du médium.	–12 à 0* à +12
Mid2 Freq	Bande des moyennes fréquences 2 (mid 2 frequency band). Ajuste la bande des moyennes fréquences 2.	1,0 kHz à 5,0 kHz
Mid2 Gain	Gain du médium 2 (mid2 gain). Ajuste le gain du médium 2.	–12 à 0* à +12
High Freq	Bande des hautes fréquences (high frequency band). Ajuste la bande des hautes fréquences.	6,0 kHz, 8,0 kHz, 10,0 kHz
High Gain	Gain Aigu. Ajuste le gain de l'aigu.	–12 à 0* à +12

Sauvegarde d'un DSP modifié

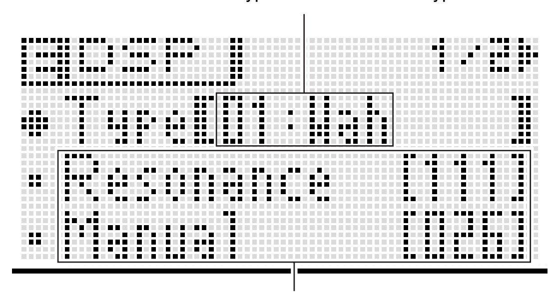
Les DSP se divisent en 53 types de DSP selon les effets. Les DSP normaux préréglés 0-0 à 0-1 sont des DSP de type compresseur. Il y a deux types de DSP : les DSP normaux et les DSP Solo Synthesizer.
Lors de la modification et de la sauvegarde d'un DSP, vous devez d'abord spécifier le type puis modifier le DSP en fonction de ce type.

- Vous trouverez la liste des types de DSP dans « Liste des types de DSP » à la page F-87.

1. Sélectionnez la sonorité que vous voulez appliquer au DSP. Ensuite, sur l'écran d'édition de la sonorité, sélectionnez DSP Edit >Ent (page F-29) puis appuyez sur ⑯ ENTER pour afficher l'écran d'édition de DSP suivant.

- Lors de l'édition de DSP normaux, vous pouvez afficher l'écran d'édition de DSP depuis l'écran de sélection de DSP normaux (page F-38) en appuyant sur ⑦ **EDIT**.

Numéro de type de DSP : nom du type



Paramètre du DSP

2. Utilisez le cadran ⑭ pour sélectionner un numéro de type de DSP.

3. Procédez de la même façon que pour l'édition de sonorité (page F-21) pour sélectionner et définir les paramètres du DSP sur l'écran.

- Les paramètres du DSP dépendent du type de DSP. Pour plus d'informations à ce sujet, voir « Liste des paramètres des DSP » (page F-88).

4. Lorsque l'édition du DSP est terminée, sauvegardez-le de la façon suivante.

Appuyez sur ⑦ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de sonorité personnalisée. Sauvegardez les données sous forme de sonorité personnalisée (page F-12).

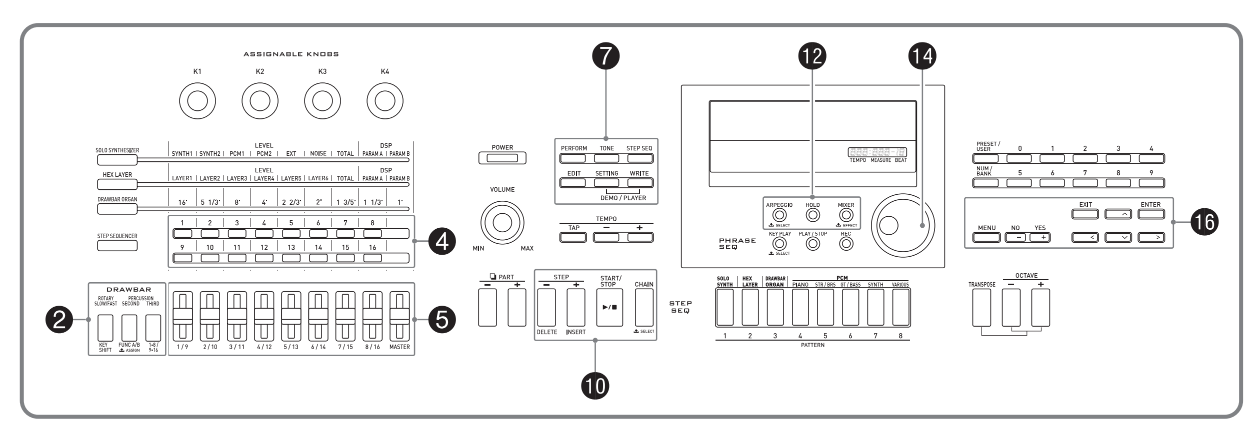
- **Si vous avez affiché l'écran d'édition de DSP depuis l'écran de sélection de DSP normal (page F-38) au point 1.**
  Appuyez sur ⑦ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de DSP. Sauvegardez le DSP modifié sous forme de DSP personnalisé en procédant de la même façon que pour une sonorité personnalisée.

■ Sauvegarde d'un DSP personnalisé sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)



Exécution automatique de phrases arpégées

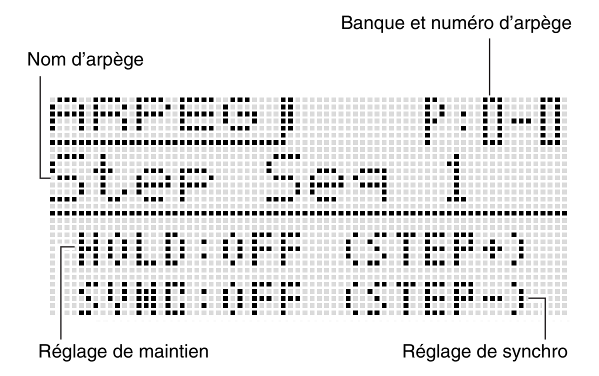


La fonction Arpèges permet une exécution automatique de différents arpèges par simple pression des touches du clavier. Vous avez le choix entre un certain nombre d'arpèges, par exemple, l'exécution d'arpèges depuis un accord, l'exécution automatique de diverses phrases, et davantage.

- La fonction Arpèges présente 100 types de préréglages d'arpèges. Un type d'arpège préréglé peut être modifié et sauvegardé sous forme de type d'arpège personnalisé. La mémoire peut contenir jusqu'à 100 types d'arpèges personnalisés.
- Les fonctions suivantes sont également disponibles lors de la sélection d'un type d'arpège.
  - Maintien (HOLD) : L'arpège continue lorsque les touches du clavier sont relâchées. Ceci est utile, par exemple, lorsque vous utilisez la fonction Partage pour insérer un arpège dans une partie du clavier.
  - Synchro (SYNC) : Le séquenceur pas-à-pas se met automatiquement en marche et à l'arrêt en synchro avec la fonction Arpèges lorsque les touches du clavier sont enfoncées.

Pour utiliser la fonction Arpèges

1. Maintenez ⑫ ARPEGGIO enfoncé jusqu'à ce que l'écran de sélection de type d'arpège suivant apparaisse sur l'afficheur.



2. Sélectionnez un type d'arpège préréglé ou personnalisé.

- Pour sélectionner un type d'arpège, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).
- Si vous voulez activer la fonction de maintien (HOLD), appuyez sur ⑩ **STEP +**. À chaque pression, HOLD est activé et désactivé.
  - OFF : L'arpège est joué lorsque les touches du clavier sont enfoncées.
  - ON : L'arpège continue même lorsque les touches du clavier sont relâchées.
- Si vous voulez activer la fonction synchro (SYNC), utilisez ⑩ **STEP –** pour faire défiler les réglages de synchro disponibles indiqués ci-dessous.
  - OFF : Le réglage de synchro est désactivé.
  - ON : L'exécution de l'arpège se synchronise sur la marche du séquenceur pas-à-pas.
  - S/S : L'exécution de l'arpège se synchronise sur la marche et l'arrêt du séquenceur pas-à-pas.
- Les réglages HOLD et SYNC sont des paramètres du mode Performances.

3. Appuyez sur certaines touches pour lancer automatiquement l'arpège.

- Pour désactiver la fonction Arpèges, appuyez une nouvelle fois sur ⑫ **ARPEGGIO**.
- Pour arrêter l'exécution d'un arpège avec HOLD, appuyez sur ⑫ **ARPEGGIO** ou réglez la fonction HOLD au point 2 de la procédure précédente sur OFF.

■ Vous pouvez utiliser l'écran de sélection du type d'arpège pour sélectionner la sonorité recommandée pour le type d'arpège actuellement sélectionné comme sonorité de la Partie de zone 1.

1. Maintenez ⑫ ARPEGGIO enfoncé jusqu'à ce que l'écran de sélection du type d'arpège apparaisse.

2. Maintenez ❼ EDIT enfoncé jusqu'à ce que ⓬ ARPEGGIO se mette à clignoter puis cesse de clignoter mais reste éclairé.

- Dans le cas d'un arpège personnalisé, la sonorité sélectionnée comme sonorité de la Partie de zone 1 lors de la sauvegarde des données personnalisées est la sonorité recommandée.

Édition d'un arpège

Il y a deux types d'arpèges : le type à pas et le type à variation.

- Dans le cas d'un arpège de type à pas, vous pouvez modifier ses pas et ses paramètres. Un arpège de type à pas peut contenir jusqu'à 16 pas. Les valeurs suivantes peuvent être changées pour chaque pas.
  - TYPE : Spécifie la position relative du motif de l'arpège où chacune des notes du clavier seront jouées. Vous pouvez spécifier des positions à partir de la note inférieure jouée (L1) ou à partir de la note supérieure jouée (U1). Vous pouvez même spécifier la lecture simultanée de cinq notes au maximum (P2 à P5).
  - NOTE : Spécifie un décalage par demi-tons par rapport à la note jouée sur le clavier.
  - VELO : Spécifie le volume de la note.
- Dans le cas d'un arpège de type à variation, vous ne pouvez modifier que ses paramètres.

1. Maintenez ⓬ ARPEGGIO enfoncé jusqu'à ce que l'écran de sélection de type d'arpège suivant apparaisse sur l'afficheur.

2. Parmi les types d'arpèges préréglés ou personnalisés, sélectionnez le type d'arpège que vous voulez modifier.

- Pour sélectionner un type d'arpège, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).

3. Appuyez sur ❼ EDIT.



4. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Step Edit », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

- L'option « Step Edit » ne s'affichera pas si vous sélectionnez un arpège de type à variation au point 2 ci-dessus.

Type à pas

STEP EDIT
STEP 01
[TYPE] NOTE VELO
L1 00 +10
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Numéro de pas

5. Utilisez le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer les réglages TYPE, NOTE et VELO.

- Vous pouvez aussi utiliser les **touches 1 à 16** ❹ pour activer ou désactiver chaque pas.
- Lorsque **TYPE** est sélectionné, utilisez les **touches** ⓰ **moins (–) et plus (+)** pour activer ou désactiver le réglage de TYPE.
- Vous pouvez utiliser ❺ (les huit curseurs sauf « MASTER ») pour changer les valeurs du pas activé. Lorsque vous utilisez les curseurs, appuyez sur ❷ **1-8/9-16** pour basculer entre les pas 1 à 8 (touche éteinte) et les pas 9 à 16 (touche éclairée). Sachez, toutefois, que vous ne pourrez pas utiliser les curseurs lorsque TYPE est réglé sur TIE ou OFF.
- Vous pouvez spécifier le réglage de lien. Pour plus d'informations, voir « Pour définir les réglages de notes liées » à la page F-52.
- Le tableau suivant montre le contenu du menu d'édition des pas d'un arpège.

Menu Superposition		Description	Réglages
1	2		
Step Edit >Ent			
	TYPE	Spécifie la position relative dans le motif d'arpège où les notes du clavier seront jouées à partir de la note inférieure jouée (c'est-à-dire L1). • Si le nombre de touches enfoncées est inférieur au nombre de réglages (L) du type défini (par ex. si vous appuyez seulement sur trois touches du clavier pour un motif d'arpège contenant des réglages pour L1 à L6), le motif d'arpège se répétera, et les notes du clavier seront jouées une octave plus haut. • Arrivées au point où elles ne peuvent plus être jouées une octave plus haut, l'arpège revient automatiquement à la note L1.	L1 à L8
	TYPE	Spécifie la position relative dans le motif d'arpège où les notes du clavier seront jouées à partir de la note supérieure jouée (c'est-à-dire U1). • Si le nombre de touches enfoncées est inférieur au nombre de réglages (U) du type défini (par ex. si vous appuyez seulement sur trois touches du clavier pour un motif d'arpège contenant des réglages pour U1 à U6), le motif d'arpège se répétera, et les notes du clavier seront jouées une octave plus bas. • Arrivées au point où elles ne peuvent plus être jouées une octave plus bas, l'arpège revient automatiquement à la note U1.	U1 à U8
	TYPE	Spécifie le nombre de notes jouées sur le clavier, à partir de la note supérieure jouée, elles doivent être jouées simultanément. • Si le nombre de touches enfoncées est inférieur à la valeur spécifiée pour la polyphonie (P), seules les notes jouées résonneront.	P2 à P5
	NOTE	Décale les notes produites par une pression des touches par demi-tons.	–24 à +24
	VELO	Change la vélocité des touches enfoncées.	–64 à +63

6. Lorsque les réglages TYPE, NOTE et VELO sont comme vous le souhaitez, appuyez sur ⑯ EXIT pour revenir à l'écran du menu d'arpèges.

7. Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Parameter », puis appuyez sur ⑯ ENTER.

8. Utilisez le cadran ⑭ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour changer les réglages des paramètres.

- Le tableau suivant montre le contenu du menu d'édition des paramètres.

Menu Superposition		Description	Réglages
1	2		
Parameter >Ent			
	Max Step	Pas maximum. Peut être modifié seulement par le type à pas.	1 à 16
	Step Size	Taille du pas. Spécifie la durée de la note entre les pas.	♩, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰
	NoteLngth	Durée de la note. Spécifie la durée de la note qui résonne sous forme de pourcentage de la taille du pas. (100% pour une durée identique à l'originale, 50% pour la moitié de l'originale.)	1 à 100%
	Groove	Groove. Spécifie la synchronisation du pas hors temps. (50% pour régulier. Plus la valeur augmente plus la durée de la première moitié de la note augmente.)	10 à 90%
	Grv.Type	Type de groove. Spécifie la durée de la note lorsque le réglage Groove est autre chose que 50%.	Norml : Exécution au pourcentage actuel de la durée du pas. Short : Ajustement sur un pas court en fonction du pas.
	Velocity	Vélocité. Spécifie la vélocité de l'arpège introduit. La spécification de KeyOn introduit une vélocité correspondant au degré de pression exercée sur les touches.	KeyOn, 1 à 127
	Hold Pedal	Maintien pédale. Spécifie l'activation/désactivation du maintien obtenu par une pédale.	On, Off

9. Lorsque l'édition des paramètres de l'arpège est terminée, sauvegardez-le de la façon suivante.

- Appuyez sur ❼ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde d'arpège. Sauvegardez l'arpège en procédant de la même façon que lorsque vous sauvegardez une sonorité personnalisée (page F-12).
- Pour plus d'informations sur la suppression de données sauvegardées, voir page F-71.

■ Sauvegarde de données d'arpèges sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Suppression de données d'arpèges

Procédez de la façon suivante pour supprimer des données de pas préréglées ou des données de pas modifiées avec Step Edit (page F-42) et créer de toutes nouvelles données de pas.

- Sachez que les données du type à variation ne peuvent pas être supprimées.

1. Maintenez ⓬ ARPEGGIO enfoncé jusqu'à ce que l'écran de sélection de type suivant apparaisse sur l'afficheur.

2. Parmi les types d'arpèges préréglés ou personnalisés, sélectionnez le type d'arpège que vous voulez supprimer.

- Pour sélectionner le type d'arpège, procédez de la même façon que pour sélectionner une sonorité (page F-20).

3. Appuyez sur ❼ EDIT.

4. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Clear Step », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

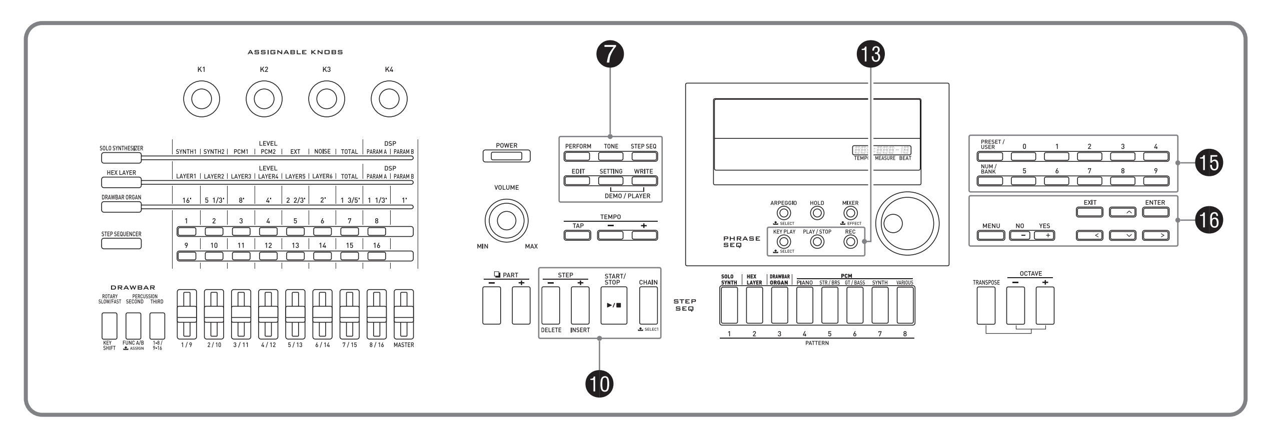


5. Appuyez une nouvelle fois sur ⓰ ENTER.
« Clear? » doit apparaître sur l'afficheur.

6. Appuyez sur ⓰ YES.
Le message « Complete! » apparaît sur l'afficheur lorsque les données ont été supprimées.



Enregistrement et reproduction de phrases

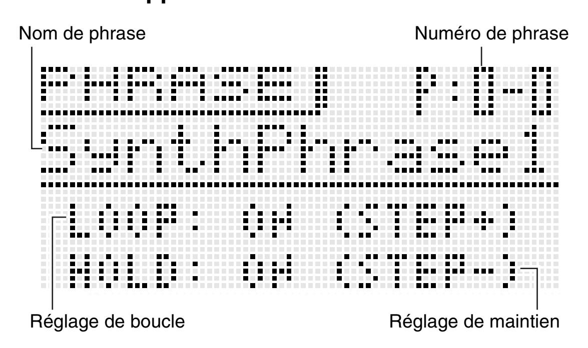


Le séquenceur de phrases permet d'enregistrer les phrases musicales qui vous viennent subitement à l'esprit pour les jouer ultérieurement.

- Le séquenceur contient 100 phrases préréglées.
- Vous pouvez enregistrer une nouvelle phrase ou surimposer un enregistrement sur une phrase existante pour créer une phrase personnalisée. La mémoire peut contenir jusqu'à 100 phrases personnalisées qui peuvent être réutilisées lorsque c'est nécessaire.
- Outre ce que vous jouez sur le clavier, les maniements de pédales, molettes et boutons sont également enregistrés dans les phrases.
- Vous avez le choix entre deux options de lecture : lecture unique (sans boucle) ou lecture répétée (avec boucle).
- La surimposition d'enregistrement pendant la lecture en boucle est possible. Vous pouvez aussi annuler temporairement la surimposition d'enregistrement et effectuer la lecture en boucle seulement.
- Une pression sur une touche du clavier lance la lecture de la phrase à la hauteur de son correspondante (Key Play).

Pour jouer un préréglage

1. Maintenez ⓭ KEY PLAY enfoncé jusqu'à ce que l'écran de sélection de phrase préréglée suivant apparaisse sur l'afficheur.



2. Sélectionnez le numéro de la phrase que vous voulez jouer.

- Pour sélectionner un numéro de phrase, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).

3. Appuyez sur ❿ STEP + pour activer et désactiver la répétition de boucle.

OFF : Lecture unique
ON : Lecture en boucle

4. Appuyez sur ❿ STEP – pour activer et désactiver le maintien.

OFF : La phrase ne commence que lorsque vous appuyez sur la touche ⓭ **PLAY/STOP** et s'arrête lorsqu'elle est relâchée.
ON : La phrase commence lorsque vous appuyez sur la touche ⓭ **PLAY/STOP** et s'arrête lorsque vous appuyez à nouveau ⓭ **PLAY/STOP**.

5. Appuyez sur ⓭ PLAY/STOP pour démarrer la lecture de la phrase.

- Si la phrase est répétée, l'éclairage de ⓭ **PLAY/STOP** s'éteint momentanément pour indiquer que la lecture revient au début de la phrase.
- Vous procédez de la même façon pour jouer les phrases personnalisées.
- Les réglages de répétition et de maintien de phrases sont sauvegardés comme paramètres pour chaque phrase.

Pour changer le réglage de tempo

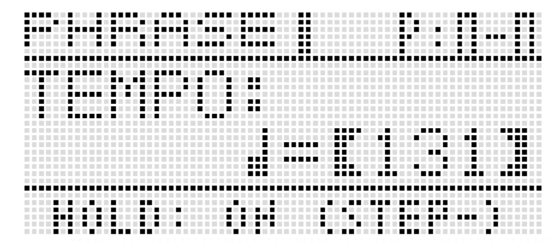
Vous pouvez changer le réglage du tempo de deux façons différentes : en utilisant les touches TEMPO ou en tapant la mesure sur une touche.

- Ceci vous permet de régler le tempo non seulement pour les phrases mais aussi pour d'autres fonctions.

■ Pour changer le tempo en utilisant les touches TEMPO

1. Appuyez sur la touche ❽ TEMPO – (plus lent) ou ❽ TEMPO + (plus rapide).

- L'écran de tempo suivant apparaît.



- Si vous n'effectuez aucune opération pendant quelques secondes, l'écran précédent réapparaîtra automatiquement.

2. Utilisez les touches ❽ TEMPO –, + pour changer le tempo (temps par minute).

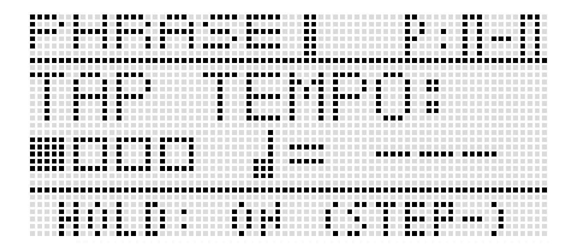
- En tenant l'une ou l'autre touche enfoncée ou tournant le cadran vous pouvez faire défiler rapidement les valeurs du tempo.
- Vous pouvez spécifier une valeur de 30 à 255 comme tempo.

3. Appuyez sur la touche ⓰ EXIT.

- L'écran de tempo s'éteint.

■ Pour ajuster le tempo en tapant la mesure

1. Tapez quatre fois sur la touche ❽ TAP à la vitesse (tempo) souhaitée.



- Le réglage de tempo change selon la vitesse des frappes dès la quatrième frappe.

2. Après avoir réglé le tempo en le tapant, vous pouvez effectuer des réglages plus précis de la façon indiquée dans « Pour changer le tempo en utilisant les touches TEMPO » (page F-45).

Vous pouvez utiliser l'écran de sélection de phrases pour sélectionner la sonorité recommandée pour la phrase actuellement sélectionnée comme sonorité de la Partie de zone 1.

1. Appuyez sur ⓭ KEY PLAY jusqu'à ce que l'écran de sélection de phrase apparaisse sur l'afficheur.

2. Maintenez ❼ EDIT enfoncé jusqu'à ce que ⓭ KEY PLAY se mette à clignoter.

- Dans le cas d'une phrase personnalisée, la sonorité sélectionnée comme sonorité de la Partie de zone 1 lors de la sauvegarde des données personnalisées est la sonorité recommandée.

Pour lancer la lecture de phrase en appuyant sur une touche du clavier (Key Play)

1. Appuyez sur ⓭ KEY PLAY de sorte que la touche s'éclaire.

2. Appuyez sur une touche du clavier pour lancer la lecture de la phrase.

- Si la touche sur laquelle vous appuyez pour lancer la lecture de phrase est plus haute ou plus basse que la hauteur originale de la phrase, la phrase sera jouée à la hauteur de la touche enfoncée.
- Lorsque le maintien est désactivé, la phrase est jouée seulement lorsque la touche du clavier est enfoncée et s'arrête lorsque la touche est relâchée. Lorsque le maintien est activé, la phrase est jouée lorsque la touche du clavier est enfoncée et ne s'arrête que lorsque la touche ⓭ **PLAY/STOP** est enfoncée.
- Vous pouvez utiliser les réglages « Phrase Key Range Lo » et « Phrase Key Range Hi » pour spécifier le point supérieur et le point inférieur du clavier où le Key Play peut être effectué (page F-66).

Enregistrement d'une nouvelle phrase

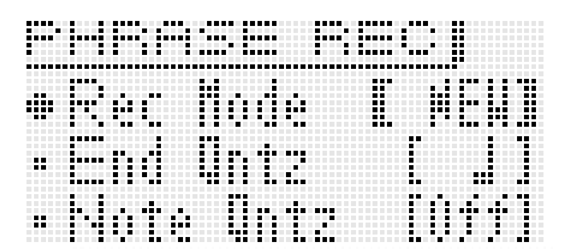
Outre ce que vous jouez sur le clavier, les opérations de pédales, molettes et boutons sont également enregistrées dans les phrases.

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à 1600 notes environ pour une seule phrase. Mais sachez que les maniements de molettes et de boutons réduisent de manière significative le nombre de notes disponibles pour l'enregistrement.

1. Appuyez sur ⓭ REC.

L'éclairage de ⓭ **REC** se met à clignoter.

- Si OVDB (surimposition d'enregistrement) apparaît comme réglage « Rec Mode », utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour sélectionner NEW (nouvelle phrase). Vous accéder au mode d'attente d'enregistrement d'une nouvelle phrase.



- Les réglages de quantisation de la fin et de quantisation des notes peuvent être changés si nécessaire.

■ Quantisation de la fin (End Qntz)

Lorsque vous utilisez une touche pour arrêter l'enregistrement d'une nouvelle phrase, il se peut que l'arrêt ne se fasse pas exactement au point souhaité. Les réglages de quantisation de fin suivants peuvent être utilisés pour corriger automatiquement le point final et obtenir une fin plus naturelle.

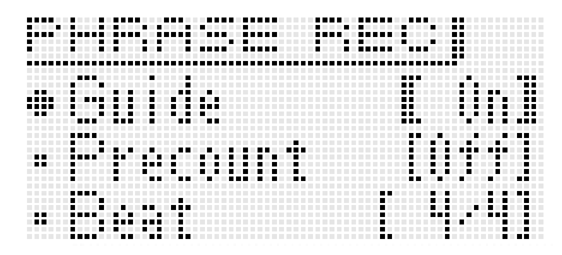
Off : Le point final de la phrase n'est pas ajusté.
1M : Le point final de la phrase est ajusté à la mesure.
♩ : Le point final de la phrase est ajusté à la noire.
♪ : Le point final de la phrase est ajusté à la croche.

■ Quantisation des notes (Note Qntz)

Lorsque vous enregistrez ce que vous jouez sur le clavier, il se peut que vous ne suiviez pas exactement la mesure. Les réglages de quantisation de notes suivants peuvent être utilisés pour corriger automatiquement ce décalage et réajuster le timing des notes jouées sur le clavier. (Sachez que seul le timing des touches enfoncées est réajusté. Le timing des autres opérations comme le relâchement de notes et les maniements de molettes, pédales et boutons ne sont pas réajustés.)

Off : Timing non ajusté. (Les notes sont enregistrées telles que jouées.)
♪, ♪3, ♬, ♬3 : Le timing de l'exécution sur le clavier est corrigé à la note la plus proche selon l'unité de note spécifiée.

- Le menu de réglages détaillés suivant s'affiche en appuyant sur ⓰ **MENU**. Utilisez les **touches ⓰ haut (∧) et bas (∨)** pour sélectionner un paramètre, puis utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour changer son réglage.



Menu	Description	Plage de réglage
Guide	Tonalité guide. Spécifie si une tonalité comptant les temps doit retentir ou non pendant l'enregistrement de phrases et/ou l'attente d'enregistrement.	Off, On
Precount	Précompte. Précise le nombre de mesures insérées avant l'enregistrement de la phrase lancé par pression de la touche.	Off, 1 : 1 mesure, 2 : 2 mesures
Beat	Temps. Spécifie le temps quand le guide, le précompte ou la quantisation de la fin 1M est utilisé.	2/4 à 8/4, 2/8 à 16/8

2. L'enregistrement démarre lorsque vous appuyez sur ⓭ REC ou lorsque vous lancez la lecture en appuyant sur une pédale, tournant un bouton ou une molette ou jouant quelque chose sur le clavier.

⓭ **REC** s'éclaire au moment où l'enregistrement commence.

3. Lorsque l'enregistrement atteint le point où vous voulez vous arrêter, appuyez sur ⓭ PLAY/STOP.

⓭ **REC** s'éteint et « !TEMP » (temporaire) apparaît comme numéro de phrase.

- Une pression sur ⓭ **REC** au lieu de ⓭ **PLAY/STOP** au point 3 ci-dessus arrête l'enregistrement, fait passer temporairement au mode d'attente de surimposition d'enregistrement, puis lance la lecture en boucle de la phrase qui vient d'être enregistrée. Pour le détail sur la surimposition d'enregistrement, voir « Enregistrement sur une autre phrase (Overdubbing) » (page F-47).

4. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, sauvegardez les données de la façon suivante.

- Appuyez sur ❼ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de phrase (page F-48).
- Pour plus d'informations sur la suppression de données sauvegardées, voir page F-71.

■ Sauvegarde d'une phrase sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Réglages des données d'une phrase

Lorsque vous lancez la lecture de phrase en jouant sur le clavier (page F-45), les données de la phrase seront reproduites dans la tonalité où elles ont été enregistrées (Tonalité originale) si vous appuyez sur la touche correspondant à la première note de la phrase enregistrée. Les réglages de données d'une phrase peuvent être utilisés pour préciser que la lecture doit être effectuée avec les notes telles qu'elles ont été enregistrées, même si les touches du clavier pressées ne sont pas celles qui correspondent aux données de la phrase originale.
Chaque phrase possède un réglage de décalage de tonalité qui peut être utilisé pour changer la hauteur de la tonalité originale par demi-tons.

1. Appuyez sur ⓭ KEY PLAY jusqu'à ce que l'écran de sélection de phrase apparaisse sur l'afficheur.

2. Sélectionnez le numéro de la phrase dont vous voulez changer les réglages.

- Pour sélectionner un numéro de phrase, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).

3. Appuyez sur ❼ EDIT.



4. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour sélectionner un paramètre, puis utilisez ⓯ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer son réglage.

Menu	Description	Plage de réglage
OriginalKey	Tonalité originale. Spécifie la touche du clavier correspondant à la première note de la phrase jouée avec Key Play. (La tonalité originale par défaut de la note jouée lors de l'enregistrement de la phrase.) • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C– à G9
Key Shift	Décalage de la tonalité. Spécifie le décalage de la tonalité, par demi-tons, d'une phrase lorsque la touche du clavier correspondant à la tonalité originale ou la touche PLAY/STOP est enfoncée. (Pour désactiver le décalage de tonalité, spécifiez 000.)	–127 à 000 à +127

5. Lorsque vous avez terminé les réglages, sauvegardez-les de la façon suivante.

- Appuyez sur ❼ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de phrase (page F-48).
- Pour plus d'informations sur la suppression de données sauvegardées, voir page F-71.

■ Sauvegarde d'une phrase sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Enregistrement sur une autre phrase (Overdubbing)

1. Sélectionnez la phrase sur laquelle vous voulez surimposer un enregistrement.

- Pour sélectionner une phrase, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).

2. Appuyez sur ⓭ REC.

⓭ **REC** se met à clignoter.

- Si NEW (nouveau) apparaît comme réglage « Rec Mode », utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour sélectionner OVDB (surimposition d'enregistrement). Vous accédez au mode d'attente de surimposition d'enregistrement. Un numéro et nom de phrase apparaît sur l'afficheur, mais vous ne pouvez pas encore sélectionner de phrase.



- Si vous le souhaitez, réglez la quantisation des notes (Note Qntz) (page F-46) à ce moment.

3. Appuyez sur ⓭ REC ou lancez la lecture en appuyant sur une pédale, tournant un bouton ou une molette, ou bien en jouant quelque chose sur le clavier. La surimposition d'un enregistrement sur la phrase commence.

⓭ **REC** et ⓭ **PLAY/STOP** s'éclairent (sans clignoter).

- La phrase originale est jouée en boucle. Tout ce que vous jouez sur le clavier et toute autre opération effectuée pendant la lecture en boucle est enregistré sur la phrase originale.

4. Lorsque l'enregistrement atteint le point où vous voulez vous arrêter, appuyez sur ⓭ PLAY/STOP.

⓭ **REC** et ⓭ **PLAY/STOP** s'éteignent et un point d'exclamation (!) apparaît à côté du numéro de phrase.

■ Pour interrompre la surimposition d'enregistrement pendant la lecture en boucle

Au point 4 ci-dessus, appuyez sur ⑬ **REC** au lieu de ⑬ **PLAY/STOP**.

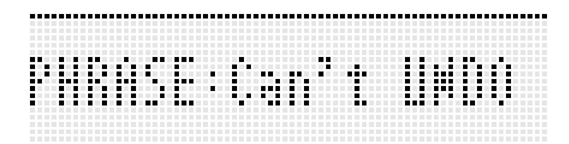
- ⑬ **REC** se met à clignoter.
- Bien que ce qui a été enregistré jusqu'à ce point continue d'être lu en boucle, tout autre enregistrement devient impossible pendant cette pause.
- Appuyez une nouvelle fois sur ⑬ **REC** pour poursuivre la surimposition d'enregistrement.

■ Pour supprimer les dernières données enregistrées (annuler)

Pendant la lecture de phrase ou l'arrêt, ou pendant la surimposition ou la pause, appuyez sur ⑬ **REC** jusqu'à ce que l'écran d'annulation apparaisse.



- Le message « Can't UNDO » apparaît sur l'afficheur si vous essayez encore d'annuler une opération après avoir annulé le dernier enregistrement.



- Une phrase sauvegardée comme phrase personnalisée ne peut pas être annulée.

Indicateurs juxtaposés aux numéros de phrases

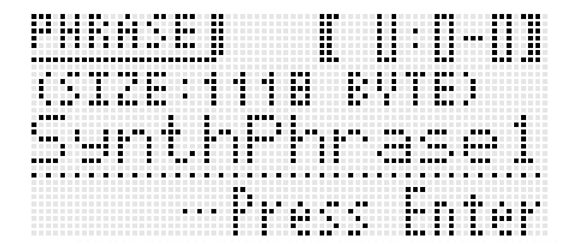
Les significations des indicateurs ajoutés à un numéro de la phrase sur l'afficheur sont les suivantes.

! : Phrase non sauvegardée
* : Phrase personnalisée sauvegardée
! TEMP : Phrase enregistrée récemment pas encore sauvegardée

- Si vous changez le numéro de phrase sélectionné au point 2 mentionné dans « Pour jouer un préréglage » alors qu'un point d'exclamation (!) est ajouté au numéro de phrase actuellement sélectionné (indiquant qu'il s'agit d'une phrase personnalisée non sauvegardée), la phrase personnalisée non sauvegardée sera supprimée. Pour sauvegarder une phrase personnalisée non sauvegardée, procédez de la façon indiquée dans « Pour sauvegarder une phrase ».

Pour sauvegarder une phrase

Appuyez sur ⑦ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de phrase. Sauvegardez la phrase en procédant de la même façon que lorsque vous sauvegardez une sonorité personnalisée (page F-12).



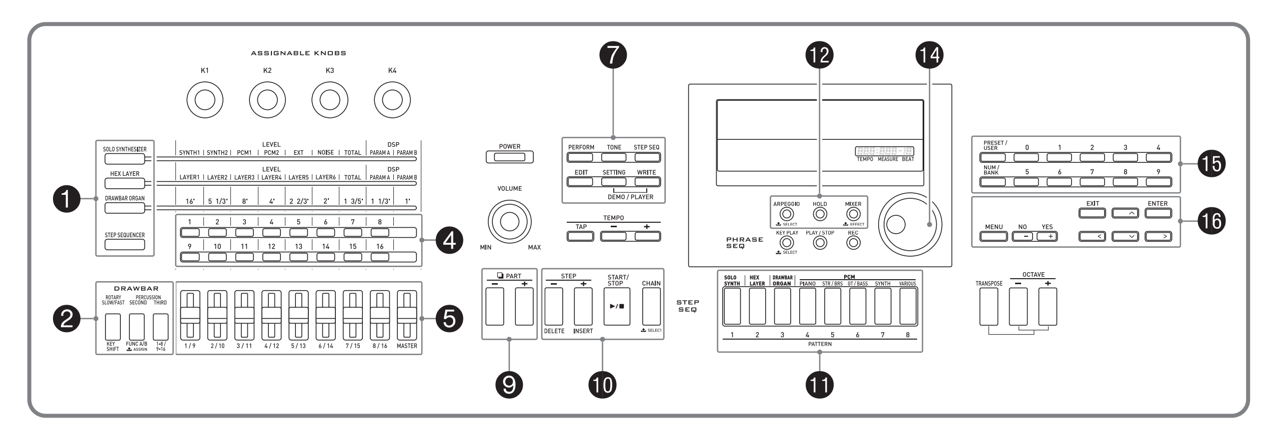
- Si l'espace disponible dans la mémoire du Synthétiseur n'est pas suffisant pour sauvegarder les données de la phrase, le message « not enough space » apparaît sur l'écran précédent au lieu de « Press Enter », et les données de la phrase ne peuvent pas être sauvegardées. Dans ce cas, supprimez des données personnalisées de la mémoire du Synthétiseur pour libérer de l'espace.
- Le Synthétiseur peut contenir en tout 100 phrases personnalisées soit un total de 128 Ko.
- Pour plus d'informations sur la suppression de données de phrases sauvegardées, voir page F-71.

■ Sauvegarde d'une phrase sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)



Utilisation du séquenceur pas-à-pas



Le séquenceur pas-à-pas présente 16 pas au maximum. Les curseurs du Synthétiseur peuvent être utilisés pour contrôler les notes et la vélocité des pas en temps réel. Le séquenceur pas-à-pas n'est pas une simple machine à rythmes, car il permet aussi de composer de la musique tout en jouant sur le clavier.

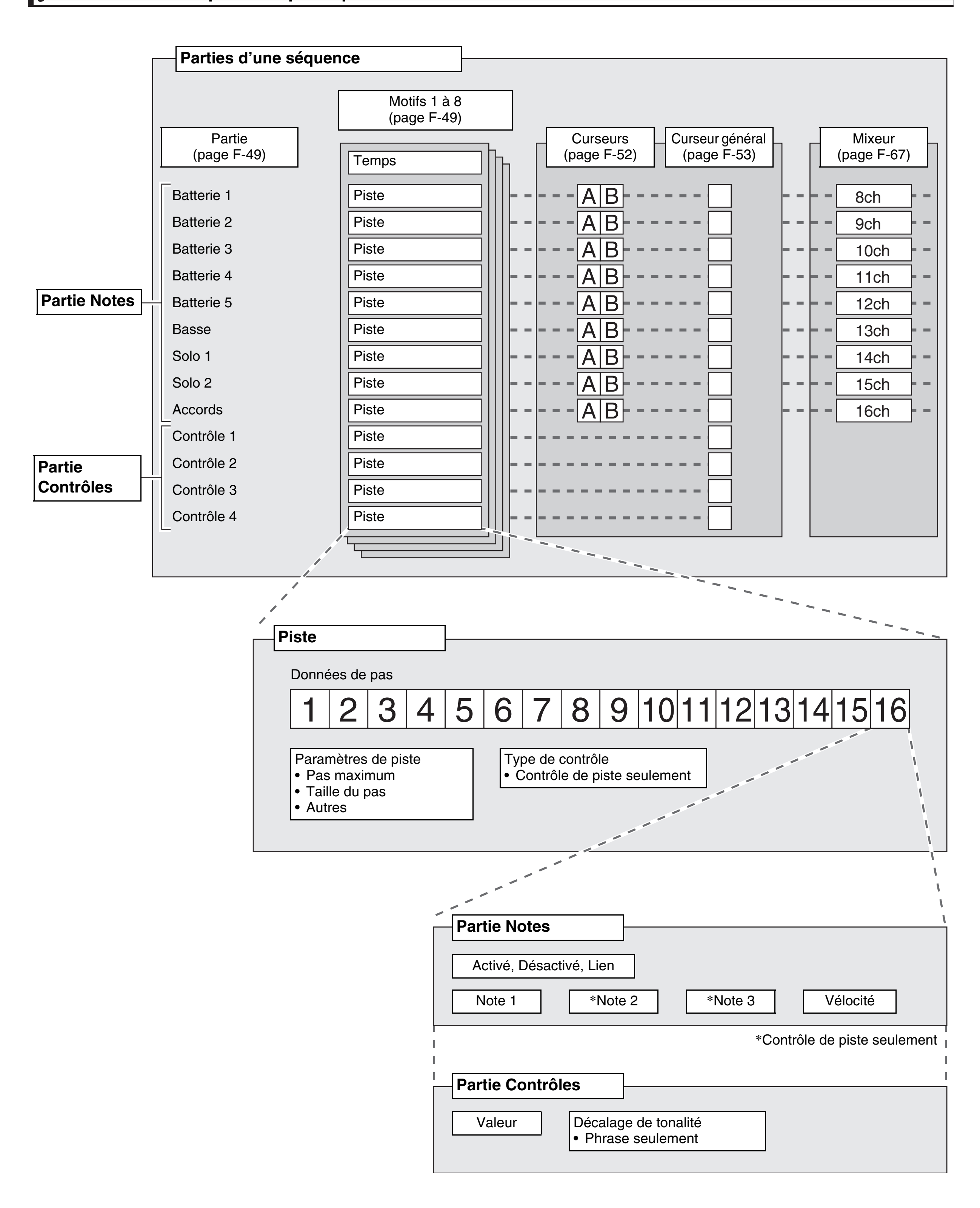
Vous pouvez modifier chaque pas d'une séquence préréglée pour créer votre propre motif rythmique et sauvegarder le résultat sous forme de séquence personnalisée.

- Le séquenceur pas-à-pas contient 100 séquences préréglées. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 séquences personnalisées.
- Vous pouvez modifier un pas de deux façons : sans utiliser l'écran d'édition et en utilisant l'écran d'édition qui permet d'effectuer plus de modifications.
- Les maniements de molettes (bender, modulation) et boutons peuvent aussi être enregistrés comme partie intégrante de la séquence.
- En tout 99 motifs différents peuvent être enchaînés avec le séquenceur pas-à-pas et joués en boucle. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 séquences enchaînées.
- La lecture du séquenceur de phrases peut être lancée depuis le séquenceur pas-à-pas.

Organisation du séquenceur pas-à-pas

La configuration d'une séquence est décrite ci-dessous.

- Une partie (PART) consiste en neuf partie de notes (Batterie 1 à 5, Basse, Solo 1 et 2, Accord) et quatre partie de contrôle.
- Les parties de contrôle peuvent être définies à l'aide des pitch bend/changements de contrôle et des déclenchements de lecture du séquenceur de phrases (signaux qui démarrent et arrêtent la lecture).
- Pour le détail sur les réglages et d'autres informations sur chaque partie, voir « Édition d'une séquence - Détails » à la page F-55.
- Chaque séquence présente huit motifs différents. Vous pouvez définir chaque temps (Beat Info) de chacun des huit motifs.
- Une piste consiste en 16 pas de données avec les paramètres correspondants.
- Vous pouvez utiliser la fonction mixeur du Synthétiseur pour changer les sonorités du séquenceur pas-à-pas. Pour plus d'informations, voir « Utilisation du mixeur » à la page F-67.



Parties d'une séquence
Motifs 1 à 8 (page F-49)
Partie (page F-49)
Temps
Curseurs (page F-52)
Curseur général (page F-53)
Mixeur (page F-67)
Partie Notes
Batterie 1
Batterie 2
Batterie 3
Batterie 4
Batterie 5
Basse
Solo 1
Solo 2
Accords
Partie Contrôles
Contrôle 1
Contrôle 2
Contrôle 3
Contrôle 4
Piste
A B
8ch
9ch
10ch
11ch
12ch
13ch
14ch
15ch
16ch
Piste
Données de pas
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Paramètres de piste
• Pas maximum
• Taille du pas
• Autres
Type de contrôle
• Contrôle de piste seulement
Partie Notes
Activé, Désactivé, Lien
Note 1
*Note 2
*Note 3
Vélocité
*Contrôle de piste seulement
Partie Contrôles
Valeur
Décalage de tonalité
• Phrase seulement

Reproduction d'une séquence

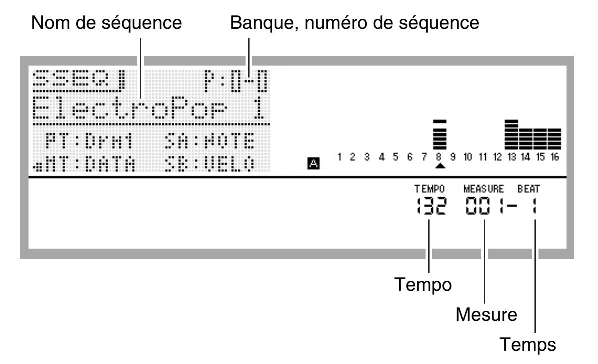
Une séquence peut être jouée depuis le mode Performances, Sonorités ou Séquenceur pas-à-pas.
La séquence peut être modifiée en changeant de motif, sélectionnant une autre banque et un autre numéro de séquence et en changeant la tonalité (Key Shift).

IMPORTANT !

- **Si la touche ⑩ CHAIN est éclairée (indiquant le mode Chaîne), appuyez sur ⑩ CHAIN pour l'éteindre avant d'effectuer les opérations suivantes.**

1. Appuyez sur ⑩ START/STOP.

La **touche ⑩ START/STOP** clignote et la séquence est jouée.



- Une pression sur ⑩ **START/STOP** pendant la lecture a pour effet d'arrêter la séquence et d'éteindre la **touche ⑩ START/STOP**.
- La reproduction de la séquence peut être lancée automatiquement, sans pression sur ⑩ **START/STOP**, par le déclenchement de signaux spécifiés à l'aide de la fonction Arpèges. Pour le détail, voir la section du manuel commençant par « Pour utiliser la fonction Arpèges » à la page F-40.
- Pour plus d'informations sur le changement du tempo de la lecture, voir « Pour changer le réglage de tempo » (page F-45).

2. Pour changer de motif, accédez au mode Séquenceur pas-à-pas et appuyez sur une des touches 1 à 8 ⑪ PATTERN.

L'éclairage de la touche correspondant au motif sélectionné s'éteint.

- Lorsque vous changez de mesure, l'éclairage de la touche correspondant au motif sélectionné clignote jusqu'à ce que le point où le changement peut être effectué soit atteint.
- Au moment où vous appuyez sur la touche du motif sélectionné, l'éclairage de la touche se met à clignoter pour indiquer que la lecture est en attente d'arrêt. La lecture s'arrête par une pression sur ⑩ **START/STOP** lorsqu'elle atteint la fin de la mesure en cours. Pour annuler l'attente d'arrêt, appuyez une nouvelle fois sur la touche clignotante.

3. Pour passer à une autre séquence, accédez au mode Séquenceur pas-à-pas et changez de numéro de banque et/ou séquence.

- Pour sélectionner une séquence, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).

4. Si voulez changer la tonalité, appuyez sur ① STEP SEQUENCER puis appuyez sur ② KEY SHIFT.

- Lorsque la tonalité originale est C2, vous pouvez changer de tonalité en appuyant sur une touche du clavier de D2 à B2.
- Vous pouvez spécifier si la tonalité doit être décalée ou non pour chaque partie. Pour le détail, voir la section du manuel commençant par « Édition d'une séquence - Détails » à la page F-55.
- Le réglage de décalage de tonalité activé/désactivé est sauvegardé sous forme de paramètre de performance.

Édition d'une séquence - Édition simple

Une séquence peut être jouée depuis le mode Performances, Sonorités ou Séquenceur pas-à-pas.

IMPORTANT !

- **Si la touche ⑩ CHAIN est éclairée (indiquant le mode Chaîne), appuyez sur ⑩ CHAIN pour l'éteindre avant d'effectuer les opérations suivantes.**

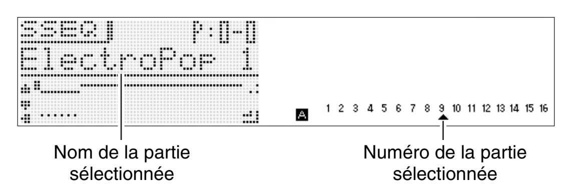
1. Si le Synthétiseur est en mode Performances ou Sonorités, appuyez sur ① STEP SEQUENCER.

Vous accédez au mode Séquenceur pas-à-pas, et la **touche ① STEP SEQUENCER** s'éclaire à ce moment.

2. Effectuez les points 1 à 3 mentionnés dans « Reproduction d'une séquence » à la page F-51 pour sélectionner la séquence et le motif que vous voulez modifier.

3. Utilisez les touches ⑨ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner la partie que vous voulez modifier.

Le pointeur (▲) apparaît sur l'afficheur sous le numéro de la partie actuellement indiquée.



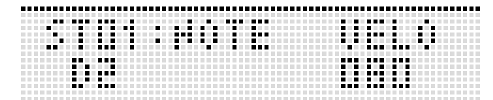
- Le pointeur (▲) n'apparaît pas sur l'afficheur si vous sélectionnez une partie de type contrôle.

4. Modifiez chaque partie en procédant de la façon indiquée dans les sections suivantes.

Pour activer ou désactiver un pas

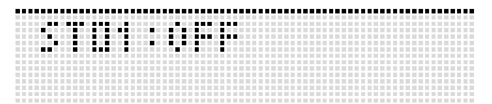
■ Activé (Résonne)

Appuyez sur la **touche 1 à 16** ❹ du numéro de pas que vous voulez activer.
Lorsqu'un pas est activé, sa **touche 1 à 16** ❹ s'éclaire et NOTE apparaît à côté de son numéro de pas.



■ Désactivé (Ne résonne pas)

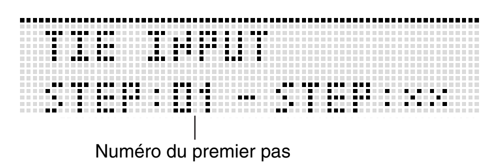
Appuyez sur la **touche 1 à 16** ❹ du numéro de pas que vous voulez désactiver.
Lorsqu'un pas est désactivé, sa **touche 1 à 16** ❹ s'éteint et OFF apparaît à côté de son numéro de pas.



- La possibilité d'activer/désactiver un pas n'existe pas pour une partie de contrôle.

Pour définir les réglages de notes liées

1. Tout en tenant ❶ STEP SEQUENCER enfoncé, appuyez sur la touche 1 à 16 ❹ correspondant au numéro de pas de la première note du groupe de notes liées.



2. Ensuite, tout en tenant ❶ STEP SEQUENCER enfoncé, appuyez sur la touche 1 à 16 ❹ correspondant au numéro de pas de la dernière note du groupe de notes liées.

TIE INPUT
STEP:01 - STEP:03

Numéro du dernier pas

- Le pas spécifié comme début du groupe de notes liées est activé. Toutes les notes du premier pas au dernier sont également liées.
- Toutes les **touches 1 à 16** ❹ correspondant aux numéros de pas inclus dans le groupe de notes liées clignotent. Relâchez ❶ **STEP SEQUENCER** et les touches s'éteignent. (Bien que les touches s'éteignent, les notes du groupe restent liées.)
- Pour vérifier quels pas sont liés, tenez ❶ **STEP SEQUENCER** enfoncé et appuyez sur une des **touches 1 à 16** ❹. Les **touches 1 à 16** ❹ des pas inclus dans le groupe de notes liées clignotent.
- Une partie de contrôle ne présente pas de réglage de notes liées.

Utilisation des curseurs pour changer les réglages de notes et de vélocités

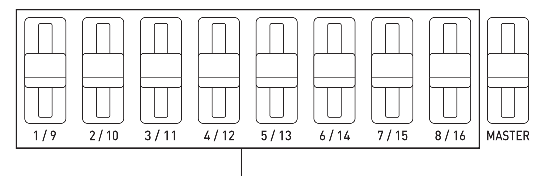
IMPORTANT !

- **Si la touche ❶ STEP SEQUENCER est éteinte, appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER pour l'éclairer avant d'effectuer les opérations suivantes.**

■ Maniement des curseurs

Utilisez **1/9 à 8/16** ❺ pour changer les réglages de notes et de vélocités (partie notes) des notes des pas 1 à 16.

- Dans le cas d'une partie de contrôle, les curseurs peuvent être utilisés pour changer l'effet du contrôle. Pour plus d'informations, voir « Édition d'une séquence - Détails » à la page F-55.
- Appuyez sur **1-8/9-16** ❷ pour basculer le maniement des curseurs entre les pas 1 à 8 et les pas 9 à 16.
- Le fonctionnement des pas 1 à 8 est sélectionné lorsque la **touche 1-8/9-16** ❷ est éteinte. Le fonctionnement des pas 9 à 16 est sélectionné lorsque la **touche 1-8/9-16** ❷ est éclairée.

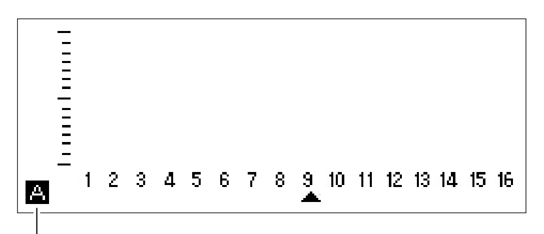


Pas 1 à 8 ou pas 9 à 16 (sélectionnable)

■ Sélection d'une fonction pour les curseurs

Une pression sur ❷ **FUNC A/B** bascule les curseurs entre deux fonctions.

Exemple : Séquence préréglée
❷ **FUNC A/B** éteint : A (NOTE)
❷ **FUNC A/B** éclairé : B (VELOCITY)



Indique la fonction sélectionnée par A ou B.

- Le déplacement d'un **curseur 1/9 à 8/16** ❺ active le pas correspondant, même ci celui-ci est désactivé.
- La commutation de la fonction des curseurs n'est pas possible pour une partie de contrôle.

Utilisation du curseur général pour changer les réglages de notes et de vélocités

Vous pouvez utiliser le **curseur** ❺ **MASTER** pour changer en bloc les réglages (note, vélocité, staccato/tenuto, vitesse de lecture, groove) de toutes les parties.

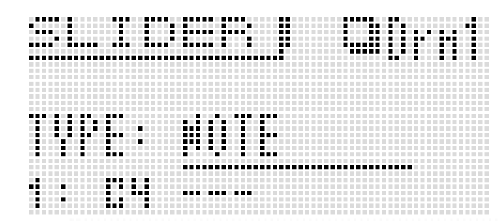
- Les réglages pouvant être changés par le curseur général dépendent du type de partie.
- Pour certaines parties, le curseur général ne peut pas être utilisé pour changer les réglages.
- Vous pouvez associer d'autres réglages au curseur général, si vous le souhaitez. Pour plus d'informations, voir « Changement de la fonction associée au curseur général » à la page F-53 et « Changement des réglages de curseurs » à la page F-59.

Changement d'affectation des curseurs

Par défaut, les curseurs A sont associés aux réglages de notes, tandis que les curseurs B sont associés aux réglages de vélocité. Vous pouvez procéder de la façon suivante pour associer les réglages de notes, les réglages de vélocités, ou les deux aux curseurs.
Vous pouvez aussi spécifier le réglage de note ou de vélocité qui est sélectionné à chaque position des huit curseurs.

1. **Appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER.**

2. **Maintenez ❷ FUNC A/B enfoncé jusqu'à ce que l'écran SLIDER suivant apparaisse.**



3. **Utilisez les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner la partie pour laquelle les affectations de curseurs doivent être changées.**

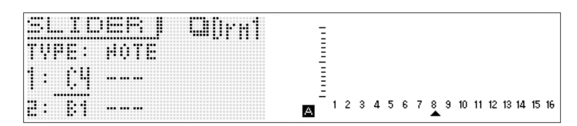
4. **Appuyez sur ❷ FUNC A/B pour sélectionner le jeu de curseurs (A ou B) dont les affectations doivent être changées.**

5. **Amenez le curseur affiché sur « TYPE » puis utilisez les touches ⓰ NO et YES pour associer une des fonctions suivantes aux curseurs sélectionnés.**

NOTE : Note
VELO : Vélocité
NOTE & VELO : Note et vélocité

6. **Utilisez le cadran ⓮, les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨), ou les touches (1 à 8) ⓫ PATTERN pour amener le curseur affiché sur la position du curseur (1 à 8) dont vous voulez changer le réglage.**

- Les numéros 1 à 8 indiquent les positions des huit curseurs, du haut (8) au bas (1).



7. **Utilisez les touches ⓰ NO et YES pour changer la valeur de la note ou de la vélocité à la position de curseur actuellement sélectionnée.**

- Vous pouvez aussi appuyer sur la touche de clavier correspondant à la note que vous voulez introduire pour spécifier la note et la vélocité pour la position de curseur actuellement sélectionnée.
- Pour une partie accord, vous pouvez spécifier jusqu'à trois valeurs.

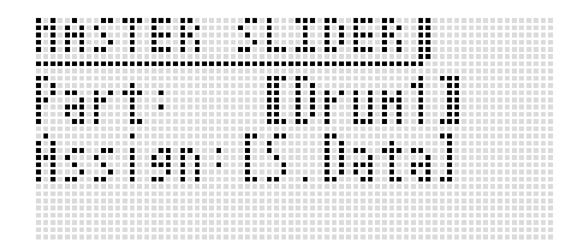
Changement de la fonction associée au curseur général

1. **Appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER.**

2. **Appuyez sur ❷ FUNC A/B jusqu'à ce que l'écran SLIDER apparaisse.**

3. **Appuyez sur ⓰ MENU puis appuyez sur la touche ⓰ droite (>) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « M.Slider ».**

4. Appuyez sur ⓰ ENTER.
L'écran de réglage du curseur général apparaît.



5. Utilisez les touches ⓰ moins (–) et plus (+) et les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour afficher le nom de la partie que vous voulez changer à l'intérieur des crochets [ ] en face de Part.

6. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour passer au réglage « Assign », puis utilisez le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour passer à un des réglages suivants.

Affectation	Description
Nop	Inopérant. Le fonctionnement du curseur général est désactivé.
S. Data	Données de pas. Change les données de tous les pas (1 à 16) actuellement activés.
S. Size	Taille du pas
NoteLn	Durée de la note
Groove	Groove
Octave	Lorsque des notes sont associées aux curseurs 1 à 8, le déplacement du curseur général quand ce réglage est actif change les octaves des notes (Plage : –1 à 0 à 1).

- Pour le détail sur la taille des pas, la longueur des notes et les affectations de groove, voir « Paramètres du séquenceur pas-à-pas » à la page F-56.

REMARQUE

- Les fonctions des curseurs peuvent aussi être modifiées par les opérations suivantes. Pour plus d'informations sur ces réglages, voir « Changement des réglages de curseurs » à la page F-59.
  – Copie des réglages d'un autre curseur
  – Préréglages Gamme, Batterie et Vélocité des curseurs
  – Décalage de note

Introduction de données de pas en jouant sur le clavier, etc.

Vous pouvez introduire des données de note, vélocité et autres données en jouant sur le clavier et tournant la molette de pitch bend, etc.

- Lorsque vous voulez introduire des données de maniement de molette de pitch bend ou de bouton, vous devez d'abord utiliser la piste de contrôle pour sélectionner le pitch bend ou le bouton, puis introduire les données.

1. Appuyez sur ❼ EDIT.

2. Utilisez la touche ⓰ bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Step Edit », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

3. Introduisez les données de la façon suivante.

■ Pendant la lecture de la séquence

Appuyez sur les touches du clavier et effectuez les opérations requises selon le point de lecture.

■ Pendant l'arrêt de la lecture de séquence

Introduisez les données dans le pas actuellement affiché.

Changement du canal Solo1

Solo1 est normalement associé au canal 14.
Vous pouvez procéder de la façon suivante pour changer l'affectation du canal 1 lorsque vous voulez utiliser des sonorités Solo Synthesizer ou d'autres sonorités en solo.

1. Appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER.

2. Appuyez sur ⓰ MENU puis appuyez sur la touche ⓰ droite (>).

3. Après avoir vérifié que le curseur de sélection d'élément (●) était juxtaposé à « Setting », appuyez sur ⓰ ENTER.

4. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Solo1 Ch ».



5. Utilisez les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer le réglage du canal Solo1.

1 : Canal 1
14 : Canal 14

- Le réglage du canal Sono1 est sauvegardé comme paramètre de performance.

Changement du point de changement de motif

1. Effectuez les points 1 à 3 de la procédure mentionnée dans « Changement du canal Solo1 » à la page F-54.

2. Utilisez ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Pattern Change Timing ».



3. Utilisez les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour sélectionner un des points de changement de motif suivants.

Wait : Attente du début de la mesure suivante.

Real : Changement immédiat, même au milieu d'une mesure.

- Le réglage du point de changement de motif est sauvegardé comme paramètre de performance.

Synchronisation de la lecture du séquenceur pas-à-pas avec un arpège

Reportez-vous à « Pour utiliser la fonction Arpèges » à la page F-40.

Changement de la sonorité du séquenceur pas-à-pas

Vous pouvez utiliser la fonction mixeur du Synthétiseur pour changer la sonorité du séquenceur pas-à-pas.

- Les données affectées par le mixeur aux canaux 8 à 16 sont sauvegardées comme données de séquenceur pas-à-pas.
- Les paramètres du mixeur s'appliquent à tous les paramètres des motifs.
- Pour plus d'informations, voir « Utilisation du mixeur » à la page F-67.

Pour faire résonner une seule partie (mode solo)

1. Appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER puis appuyez sur ❼ EDIT.

- Ceci est inutile si vous avez déjà appuyé sur ❼ **EDIT** et si vous êtes déjà en train de modifier une séquence.

2. Appuyez sur ⓬ MIXER.

3. Appuyez sur la touche (touches 9 à 16 ❹) correspondant à la partie qui doit être en solo.

- Pour annuler le réglage solo, sortez du mode Séquenceur pas-à-pas ou afficher l'écran Track On/Off (page F-56).
- Pour plus d'informations sur le fonctionnement du mixeur, voir « Utilisation du mixeur » à la page F-67.

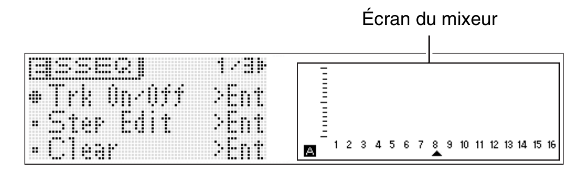
Édition d'une séquence - Détails

Vous pouvez procéder comme indiqué dans cette section pour une édition plus détaillée des paramètres d'une séquence.

Pour réaliser une édition plus détaillée des paramètres

1. Appuyez sur ❼ STEP SEQ.

2. Appuyez sur ❼ EDIT.



3. Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur l'élément du menu correspondant aux modifications que vous voulez effectuer.

■ Paramètres du séquenceur pas-à-pas

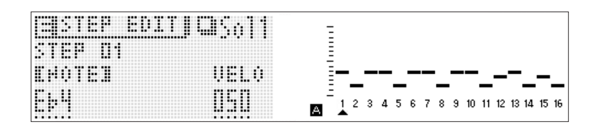
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Description	Plage de réglage et contenu de l'écran
Trk On/Off >Ent			Édition de piste (track on/off) • Une pression sur ❼ **EDIT** en mode Séquenceur pas-à-pas fait apparaître le même écran que Trk On/Off >Ent.	
	Pattern		Numéro de motif	1 à 8
	Part		Nom de partie	Drm1 à 5, Bass, Sol1 à 2, Chrd, Ctl1 à 4
	Track		Piste activée/désactivée. Utilisez ❹ **1 à 16** pour changer de piste. • ❹ **1 à 4** correspondent respectivement aux parties de contrôle 1 à 4. De même, ❹ **8 à 16** correspondent aux parties de notes (page F-50).	Off, On
Step Edit >Ent			Édition de pas. Groupe d'édition de pas précis.	
	Drm1 à 5, Bass, Sol1 et 2	NOTE, VELO	Sélectionne désactivé (OFF), activé (NOTE) ou lien (TIE) pour un pas. Lorsque ce réglage est activé, les réglages des paramètres de notes (NOTE) et de vélocités (VELOCITY) sont définis. Le réglage de notes liées ne peut pas être sélectionné pour le Pas 1.	Off, (Quand activé) NOTE : C– à G9, (Quand activé) VELO : 1 à 127, Tie Note Vélocité
	Chrd	NOTE, VELO	Sélectionne désactivé (OFF), activé (NOTE) ou lien (TIE) pour un pas. Lorsque ce réglage est activé, les réglages des paramètres de notes (NOTE) et de vélocités (VELOCITY) sont définis. Le réglage de notes liées ne peut pas être sélectionné pour le Pas 1.	Off, (Quand activé) NOTE : Off ou C– à G9, (Quand activé) VELO : 1 à 127, Tie Notes de l'accord Vélocité
	Ctl1 à 4		Effets de la partie de contrôle (Ctl). Données de chaque partie.	NOP : Inopérant. Les autres plages de réglage sont les suivantes. L'écran suivant montre en exemple l'écran PHRASE. Menu Valeur
		BEND	Pitch Bend	–128 à +127
		CC1 à 97	Changement de contrôle MIDI.	0 à 127, Pan seulement –64 à +63
		K1 à 4	Maniements de boutons spécifiés par une performance, etc.	0 à 127
		TEMPO	Tempo	30 à 255
		PHRASE	Spécifie les déclencheurs de marche ou arrêt de la lecture du séquenceur de phrases. Affichage pour Contrôle 4 (Ctl4) seulement.	Nop : Désactivé, Stop : Arrêt de la lecture, Start : Lancement de la lecture, –24 à +24 : Décalage de la tonalité originale (Lorsque Start est sélectionné)

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Description	Plage de réglage et contenu de l'écran
Track Param >Ent			Paramètre de piste	
	Max Step		Pas maximum. Spécifie le nombre de pas reproduits par une partie. Si le nombre maximal de pas est dépassé pendant la lecture, la lecture revient au premier pas.	1 à 16
	Step Size		Taille du pas. Spécifie la durée de la note entre les pas.	♩, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰
	NoteLngth		Durée de la note. La durée d'une note enfoncée est spécifiée par un pourcentage de la taille du pas. 100% spécifie la même taille que l'originale, tandis que 50% spécifie une durée de note correspondant à la moitié de l'originale.	1 à 100%
	Groove		Groove. Spécifie la synchronisation sur la note du pas hors temps. La durée d'une note change au cours de la lecture des pas. 50% spécifie régulier, tandis qu'une valeur plus élevée augmente la durée de la première noire.	10 à 90%
	Grv.Type		Type de groove. Spécifie le type de durée d'une note enfoncée lorsqu'autre chose que 50% est spécifiée pour Groove.	Norml : Lecture normale effectuée avec une durée se référant au pourcentage actuel. Short : Lorsqu'une durée de pas est changée par Groove, elle s'ajuste sur la durée la plus courte.
	Ctrl.Ch (Partie de contrôle seulement)		Canal de contrôle. Spécifie le canal qui s'applique à l'effet de la piste de contrôle.	Canal 1, 8 à 16
	Smooth (Partie de contrôle seulement)		Régulier. Contrôle la lecture de la piste de contrôle. Lorsque ce réglage est activé, les données de contrôle sont interpolées et reproduites.	On, Off
	Phrase No. (Partie de contrôle 4 seulement)		Numéro de séquenceur de phrase. Spécifie le numéro du séquenceur de phrase à contrôler.	P00 à 99, U00 à 99
	Key Shift >Ent		Groupe d'édition du décalage de tonalité. Ce réglage ne peut pas être défini par le contrôle 1 à 3. Le réglage en temps réel n'est pas possible quand le contrôle 4 est défini pour un décalage de tonalité du séquenceur de phrases.	
		Enable	Décalage de tonalité activé/désactivé	Off, On
		BreakPoint	Point entre C et B où la tonalité descend d'une octave quand elle devient trop haute.	C à B
		Realtime	Temps réel. Spécifie le point de coupure.	On : Changement immédiat Off : Changement à la note suivante
Infos temps			Réglage du temps	2/4 à 8/4, 2/8 à 16/8

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Description	Plage de réglage et contenu de l'écran
Copy >Ent			Copie de données	
	Track		Copie les données d'une autre piste. Copie les données de pas et les données de paramètres des parties. • Les données modifiées (TMP) peuvent aussi être copiées. • Les parties pouvant être copiées sont les suivantes. De → À Dr1 à S2 → Dr1 à S2 Accord → Accord Ctrl1 à 3 → Ctrl1 à 3 Ctrl4 → Ctrl4	Nom de partie de la source de la copie Numéro de motif de la source de la copie Séquence de la source de la copie (banque, numéro) COPY TRACK From[Tmp][P01][Bs] To [P01][S2] …Press Enter Numéro de motif de la destination de la copie Nom de partie de la destination de la copie
	Pattern		Copie les données d'un autre motif. • Les données modifiées (TMP) peuvent aussi être copiées.	Numéro de motif de la source de la copie Séquence de la source de la copie (banque, numéro) COPY PATTERN From[Tmp][P01] To [P01] …Press Enter Numéro de motif de la destination de la copie
Note Shift >Ent			Groupe d'édition de décalage de note	
	Shift		Spécifie le nombre de demi-tons.	–24 à +24
	Ptn		Spécifie un motif à décaler.	01 à 08
	Part		Spécifie une partie à décaler.	Dr1 à 5, Bas, Sl1 et 2, Chd
Clear >Ent			Supprime les données de piste.	
	Track	Pattern, Part	Sélectionne un motif et/ou une partie à l'intérieur d'une piste.	Pattern : 01 à 16 Part : Drm1 à 5, Bass, Sol1 et 2, Chrd, Ctl1 à 4
	Pattern		Supprime tous les motifs.	
	Set		Supprime toutes les données (set) de piste.	

4. Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour amener les crochets 【 】 ou le curseur sur l'élément dont vous voulez changer le réglage, puis utilisez les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer le réglage sélectionné.

- Utilisez ⓫ **PATTERN** pour changer le numéro de motif.
- Utilisez les **touches ❾ PART moins (–) et plus (+)** pour changer le nom de partie.
- Utilisez les **touches ❿ STEP moins (–) et plus (+)** pour changer le numéro de pas.
- Pour revenir un niveau de menu précédent, appuyez sur ⓰ **EXIT**.
- L'écran de mixeur montre les réglages actuels.
- Lorsque l'écran Step Edit apparaît, le clavier fait résonner la sonorité de la partie actuellement sélectionnée. L'écran de mixeur montre les réglages de chaque pas (note, vélocité ou valeur actuellement changée).
- Sur l'écran du mixeur, les notes sont indiquées à une position particulière sur l'écran par C à B, quelle que soit l'octave actuelle.



Changement des réglages de curseurs

Outre les changements pouvant être effectués lors de l'édition simple (page F-51), les opérations suivantes sont également possibles.

- Copie des réglages d'un autre curseur
- Préréglages Gamme, Batterie et Vélocité des curseurs
- Décalage de note

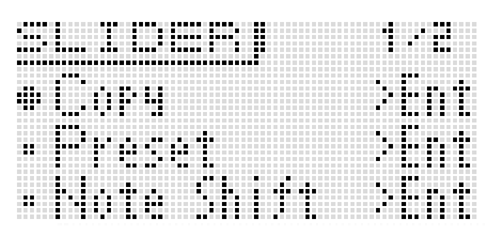
Pour copier les réglages de curseur depuis un autre curseur

1. Appuyez sur ❶ STEP SEQUENCER.

2. Appuyez sur ❷ FUNC A/B jusqu'à ce qu'un écran similaire au suivant apparaisse sur l'afficheur.



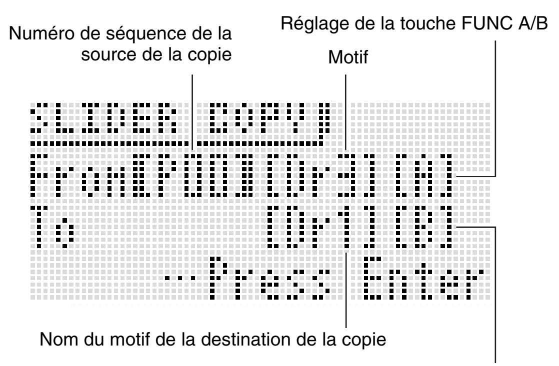
3. Appuyez sur ⓰ MENU.



4. Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur l'élément souhaité, puis appuyez sur ⓰ ENTER. Les éléments disponibles sur l'écran sont les suivants.

■ Copy : Copie les réglages d'un autre curseur.

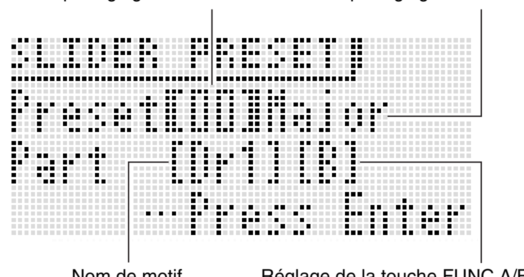
Utilisez les **touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >)** pour amener les crochets 【 】 sur un élément, puis utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour changer le réglage de cet élément.



- Les parties accords ne peuvent être copiées qu'entre les parties accords.
- Les données en train d'être modifiées (!TEMP) peuvent être spécifiées comme source de la copie.

■ Preset : Préréglages Gamme, Batterie et Vélocité des curseurs

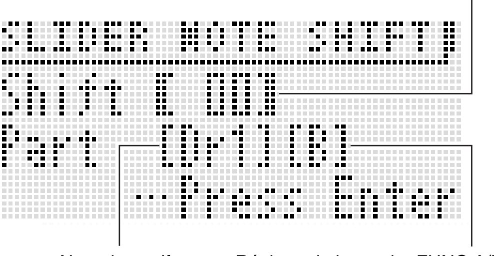
Utilisez les **touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >)** pour amener les crochets [ ] sur un élément, puis utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour changer le réglage de cet élément. La spécification d'un numéro de préréglage de curseur entraîne automatiquement le changement du nom du préréglage.



- Les numéros de préréglages de curseurs et les noms correspondants sont les suivants.
  1 Major, 2 Minor, 3 Dorian, 4 Lydian, 5 Mixolydn (Myxolydien), 6 Phrygian, 7 Locrian, 8 M.Minor (Mélodique Mineur), 9 H.Minor (Harmonique Mineur), 10 H.M. 5th (5ème Harmonique Mineur), 11 Altered (Altéré), 12 WholeTon (Par tons), 13 Diminish (Diminué), 14 Pentaton (Pentatonique), 15 M.Penta (Pentatonique Mineur), 16 Blues, 17 Kick (Basse Batterie), 18 Snare, 19 Hi-hat, 20 Toms, 21 Cymbal, 22 Velocity
- Les numéros de préréglages de curseurs et les noms correspondants pour les parties accords seulement sont les suivants.
  1 Diatonic, 2 Minor, 3 H.Minor (Harmonique Mineur), 4 Velocity

■ Note Shift : Décale les notes.

Utilisez les **touches directionnelles ⑯ (<, ∧, ∨, >)** pour amener les crochets [ ] sur un élément, puis utilisez les **touches ⑯ moins (–) et plus (+)** pour changer le réglage de la valeur du décalage.



Pour sauvegarder une séquence modifiée

Appuyez sur ⑦ **WRITE** pour afficher l'écran de sauvegarde de séquence. Sauvegardez la séquence en procédant de la même façon que lorsque vous sauvegardez une sonorité personnalisée (page F-12).

- Pour plus d'informations sur la suppression de données sauvegardées, voir page F-71.

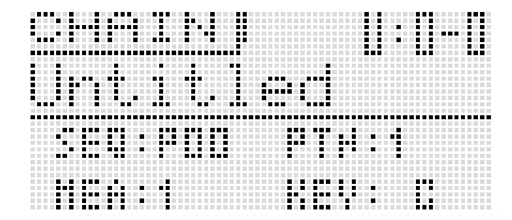
■ Sauvegarde de séquences sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Enchaînement

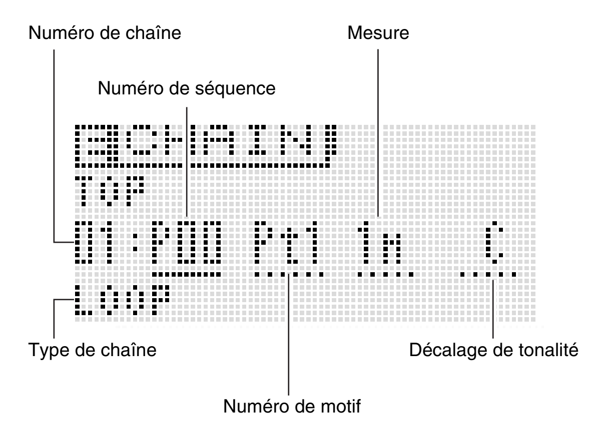
Pour créer une chaîne

1. **En mode Séquenceur pas-à-pas, appuyez sur ⑩ CHAIN.**



2. **Appuyez sur ⑦ EDIT.**

3. **Utilisez les touches directionnelles ⑯ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur sur un élément puis spécifiez le réglage souhaité.**



- Les touches opérationnelles pour le changement d'un réglage dépendent de l'élément sélectionné.

Numéro de séquence	: Pour sélectionner une séquence, effectuez les opérations mentionnées aux points 3 à 6 de la sélection de sonorité (page F-20).
Numéro de motif	: ⑯ **(–, +)** ou ⑪ **PATTERN**
Mesure	: ⑯ **(–, +)**
Décalage de tonalité	: ⑯ **(–, +)** ou touche du clavier (touches les plus à gauche, une octave de C à B)
Type de chaîne	: ⑯ **(–, +)**

- Comme type de chaîne, vous pouvez spécifier LOOP, pour répéter la lecture ou END pour arrêter la lecture de chaîne.
- Vous pouvez utiliser ⑩ **DELETE** pour supprimer une partie d'une chaîne.
- Vous pouvez aussi insérer une partie d'une chaîne en appuyant sur ⑩ **INSERT**.
- Pour vérifier le motif actuellement sélectionné, appuyez sur ⑩ **CHAIN** puis sur ⑩ **START/STOP** pour jouer le motif. Un motif peut être modifié pendant qu'il est joué.

4. **Appuyez sur ⑦ WRITE pour afficher l'écran de sauvegarde de chaîne. Sauvegardez la chaîne en procédant de la même façon que lorsque vous sauvegardez une sonorité personnalisée (page F-12).**

- Pour plus d'informations sur la suppression de données sauvegardées, voir page F-71.

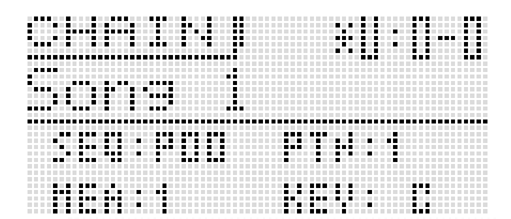
■ Sauvegarde d'une chaîne sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Pour jouer une chaîne

1. Appuyez sur ⑩ CHAIN jusqu'à ce que l'écran CHAIN apparaisse.

2. Utilisez le cadran ⑭, les touches ⑮ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour afficher la chaîne que vous voulez jouer.



3. Appuyez sur ⑩ START/STOP.

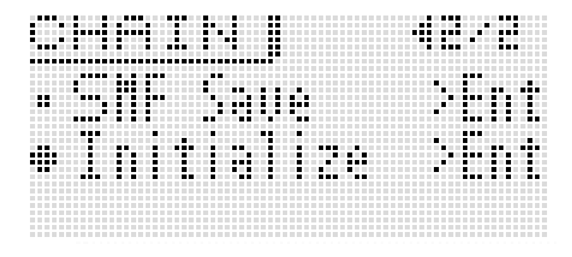
- Pour arrêter la lecture, appuyez une nouvelle fois sur ⑩ **START/STOP**.
- Vous pouvez réarranger la chaîne ultérieurement, si vous voulez. Pour plus d'informations, voir « Pour créer une chaîne » à la page F-60.

Pour initialiser les réglages de chaîne

1. Appuyez sur ⑩ CHAIN jusqu'à ce que l'écran CHAIN apparaisse.

2. Appuyez sur ⑯ MENU.

3. Utilisez le cadran ⑭ ou les touches directionnelles ⑯ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Initialize » puis appuyez sur ⑯ ENTER.



4. Appuyez une nouvelle fois sur ⑯ ENTER.

« Sure? » doit apparaître sur l'afficheur.

5. Appuyez sur ⑯ YES.

Le message « Complete! » apparaît sur l'afficheur lorsque l'initialisation est terminée.

Pour sauvegarder une chaîne dans le format SMF sur une carte mémoire

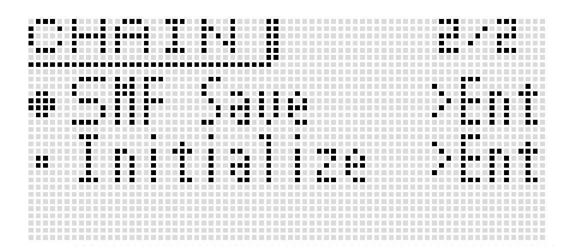
- Avant de commencer, insérez une carte mémoire dans le Synthétiseur.

1. Appuyez sur ⑩ CHAIN jusqu'à ce que l'écran CHAIN apparaisse.

2. Utilisez le cadran ⑭, les touches ⑮ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour afficher la chaîne que vous voulez sauvegarder.

3. Appuyez sur ⑯ MENU.

4. Utilisez le cadran ⑭ ou les touches directionnelles ⑯ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « SMF Save » puis appuyez sur ⑯ ENTER.



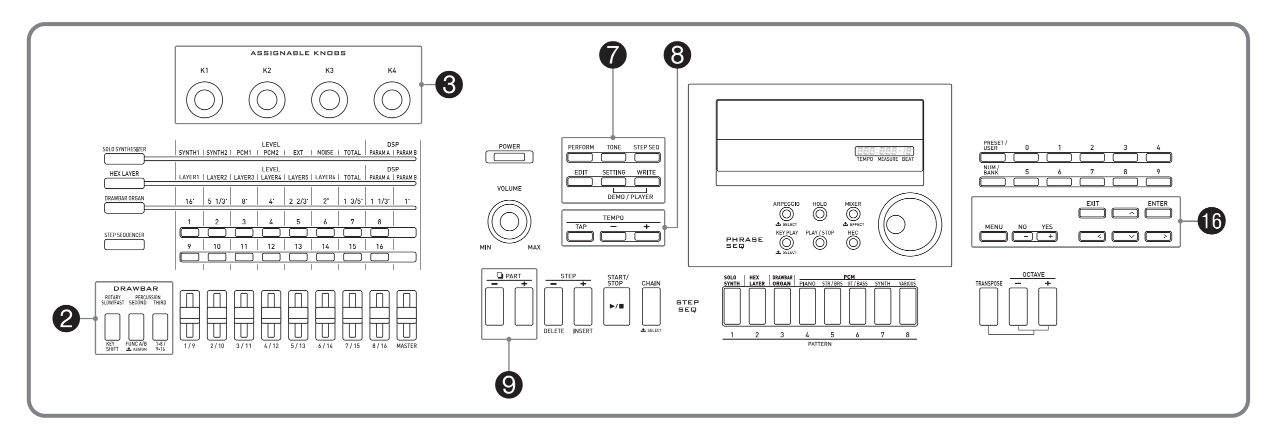
- Pour le reste de la procédure, continuez à partir du point 4 de « Sauvegarde des données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-75).

REMARQUE

- Pour sauvegarder des données sur une carte mémoire, voir « Utilisation d'une carte mémoire » à la page F-73.



Utilisation du mode Performances



Aperçu

Vous pouvez utiliser le mode Performances pour réaliser une performance avec quatre sonorités maximum affectées au clavier. Vous pouvez non seulement affecter des sonorités mais aussi sauvegarder les réglages d'effets, de séquenceur pas-à-pas ainsi que d'autres réglages sous forme de configuration (appelée « performance ») pouvant être utilisée à tout moment, même pendant la lecture, pour changer instantanément la configuration du séquenceur.

- Il y a 100 performances préréglées. Vous pouvez modifier une performance préréglée et la sauvegarder sous une des 100 performances personnalisées. Voir la brochure séparée « Appendice » pour la liste complète des performances préréglées.

Enregistrement et rappel de performances

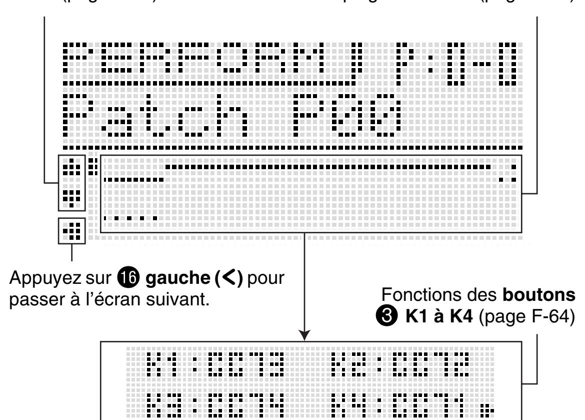
Pour enregistrer une performance

1. Appuyez sur ❼ PERFORM.

La touche s'éclaire et le Synthétiseur entre en mode Performances.

Utilisez ⓰ **haut (∧) / bas (∨)** pour sélectionner la zone a éditer (page F-64).

Écran de zone 1 à 4 activée/ désactivée et de réglages de plage du clavier (page F-64)



Appuyez sur ⓰ **gauche (<)** pour passer à l'écran suivant.

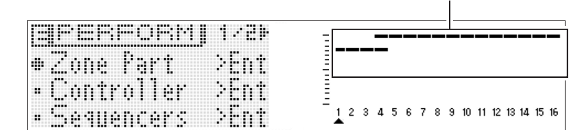
Fonctions des **boutons ❸ K1 à K4** (page F-64)

2. Sélectionnez une banque et un numéro de performance de la même façon que lorsque vous sélectionnez une sonorité.

3. Appuyez sur ❼ EDIT.

Le premier écran de la liste d'édition de performance apparaît.

Écran de zone 1 à 4 activée/désactivée et réglages de plage du clavier



4. Sélectionnez des éléments et changez leurs réglages sur l'écran de la même façon que lorsqu'une sonorité a été sélectionnée.

- Pour plus d'informations sur l'édition, voir « Liste des paramètres modifiables des performances » à la page F-64.

5. Lorsque vous avez modifié tout ce qui devait l'être, appuyez sur ❼ EDIT.

Vous sortez de la liste d'édition.

6. Appuyez sur ❼ WRITE puis sauvegardez la performance modifiée sous forme de performance personnalisée.

- Pour plus d'informations sur la sauvegarde de données personnalisées, voir la procédure mentionnée pour la sauvegarde de données personnalisées (page F-12).

■ Sauvegarde des données de performances personnalisées sur un dispositif externe

- Carte mémoire (page F-73)
- Ordinateur (page F-79)

Pour rappeler une performance

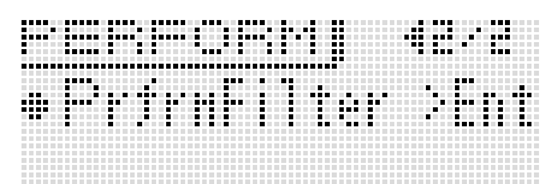
1. Appuyez sur ⑦ PERFORM.

La touche s'éclaire et le Synthétiseur entre en mode Performances.

2. Sélectionnez une banque et un numéro de performance de la même façon que lorsque vous sélectionnez une sonorité.

Le contenu de la performance sélectionnée est rappelé.

- Le contenu de la performance rappelée est identique au contenu décrit dans « Liste des paramètres modifiables des performances » dans la section suivante de ce manuel.
- Vous pouvez définir un filtre pour omettre certains réglages (séquenceur, arpège, etc.) présents dans les données de la performance rappelée. Appuyez sur ⑯ **MENU** pour afficher le menu de performance. Sélectionnez ensuite « PrfrmFilter >Ent » ci-dessous pour accéder au groupe et définissez les réglages des filtres pour les performances.



Liste des réglages des filtres pour les performances

Afficheur	Description	Réglages
PrfrmFilter >Ent	Filtre pour les performances	
Step Seq	Séquenceur pas-à-pas activé/désactivé. Activé, ce réglage filtre les éléments du séquenceur pas-à-pas, présents dans le groupe des paramètres du séquenceur dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Arpeggio	Arpège activé/désactivé. Activé, ce réglage filtre les éléments de l'arpège, présents dans le groupe des paramètres du séquenceur dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Phrase	Phrase activé/désactivé. Activé, ce réglage filtre les éléments du séquenceur de phrases, présents dans le groupe des paramètres du séquenceur dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Tempo	Tempo activé/désactivé. Activé, ce réglage filtre les réglages Tempo, présents dans le groupe des paramètres du séquenceur dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Sys Rev	Réverbération système. Activé, ce réglage filtre les éléments de la réverbération, présents dans le groupe des paramètres des effets dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Sys Cho	Chorus système. Activé, ce réglage filtre les éléments du chorus, présents dans le groupe des paramètres des effets dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On
Master EQ	Égaliseur général (Master EQ). Activé, ce réglage filtre les éléments de l'égaliseur général, présents dans le groupe des paramètres des effets dans la liste des paramètres modifiables des performances (page F-64).	Off, On

Liste des paramètres modifiables des performances

Liste des paramètres modifiables

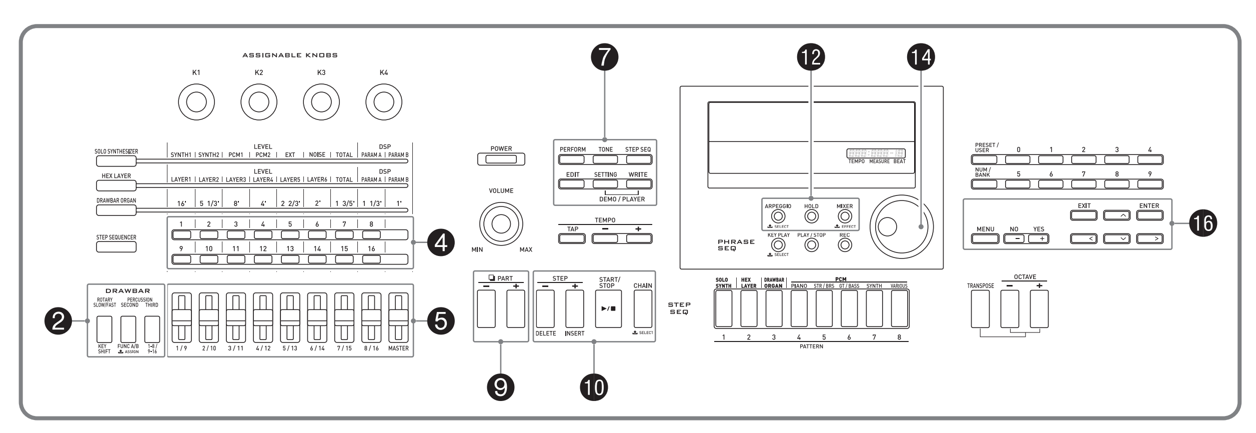
Afficheur	Description	Réglages
Zone Parame >Ent	Paramètres des zones. Ce groupe comprend les paramètres pour chacune des zones (Zone 1 à 4). • Utilisez les **touches ❾ PART moins (–)**, **plus (+)** pour sélectionner la zone que vous voulez modifier. • Vous pouvez aussi accéder au groupe en utilisant le raccourci suivant : Effectuez le point 2 de « Pour enregistrer une performance » (page F-62) et maintenez ❼ **EDIT** enfoncé. Vous accédez au groupe.	
Zone	Zone activé/désactivé. Active ou désactive toutes les zones. Ce réglage est différent du réglage partie activé/désactivé (Part Enable) sur la page des fonctions du mixeur (page F-68).	Off, On
Tone	Sonorité. Sélectionne la sonorité pour chaque zone. Ce réglage est identique à la sonorité de partie dans les fonctions du mixeur (page F-68). • Lorsque ce réglage est sélectionné, vous pouvez sélectionner une sonorité de la même façon qu'en mode Sonorités. • Ce réglage peut aussi être défini en utilisant l'édition rapide (page F-16). • Il existe certaines limites en ce qui concerne la sélection des catégories de sonorités pour les zones 2 à 4 (page F-16). • Le nom d'une sonorité avec DSP est accompagné de DSP sur l'afficheur (page F-37).	Zone 1 : Solo Synth P00 à Various U29 Zone 2 à 4 : Piano P00 à Various U29
KeyRangLow	Touche inférieure. Spécifie la touche inférieure de la plage du clavier pour chaque zone. Ce réglage est utilisé avec le réglage Key Range Hi pour définir les plages du clavier pour chaque zone. Par exemple, la définition de F3 (touche inférieure) à C7 (touche supérieure) pour les zones 1 et 2 et de C2 (touche inférieure) à E3 (touche supérieure) pour les zones 3 et 4 permettra de reproduire les sonorités des zones 1 et 2 sur la plage droite du clavier et les sonorités des zones 3 et 4 sur la plage gauche du clavier, comme indiqué sur l'illustration suivante. Zone 3 / Zone 4 — Zone 1 / Zone 2 C2 E3 F3 C7 • Le réglage peut être spécifié avec les touches du clavier.	C-1 à G9
KeyRangHi	Touche supérieure. Spécifie la touche supérieure de la plage du clavier pour chaque zone. Ce réglage est utilisé avec le réglage Key Range Lo pour définir les plages du clavier pour chaque zone.	C-1 à G9
Volume	Volume. Ce réglage est identique au volume de sonorité dans les fonctions du mixeur (page F-68).	0 à 127
Pan	Pan. Ajuste la position gauche-droite du son stéréo. Ce réglage est identique au pan de partie dans les fonctions du mixeur (page F-68).	–64 à 0 à +63
Oct.Shift	Décalage d'octave. Décale la sonorité des notes par octaves.	–2 à 0 à +2
Transpose	Transposition. Décale la sonorité des notes par demi-tons. Ce réglage est identique à l'accordage grossier de partie dans les fonctions du mixeur (page F-68).	–12 à 0 à +12
FineTune	Accordage fin. Ce réglage est identique à l'accordage fin de partie dans les fonctions du mixeur (page F-68).	–99 à 0 à +99
BendRngDwn	Plage de bend bas. Montant du changement de hauteur pour une rotation vers le bas.	0 à 24
BendRngUp	Plage de bend haut. Montant du changement de hauteur pour une rotation vers le haut.	0 à 24
Rev Send	Envoi de réverbération. Ce réglage est identique à l'envoi de réverbération du mixeur (page F-68).	0 à 127
Cho Send	Envoi de chorus. Ce réglage est identique à l'envoi de chorus du mixeur (page F-68).	0 à 127
DSP Line	Ligne DSP. Ce réglage est identique à la ligne DSP de partie dans les fonctions du mixeur (page F-68).	Off, On
Knob1Enable	Bouton 1 activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ❸ **K1** pour chaque zone.	Off, On
Knob2Enable	Bouton 2 activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ❸ **K2** pour chaque zone.	Off, On
Knob3Enable	Bouton 3 activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ❸ **K3** pour chaque zone.	Off, On
Knob4Enable	Bouton 4 activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ❸ **K4** pour chaque zone.	Off, On
Bend Enable	Bend activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ⓲ **BENDER** pour chaque zone.	Off, On

Afficheur	Description	Réglages
Wheel Enable	Molette de modulation activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de ⓲ **MODULATION** pour chaque zone.	Off, On
Pedal Enable	Pédale activé/désactivé. Active/désactive le fonctionnement de la pédale branchée sur ⓴ **SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK** pour chaque zone.	Off, On
Arp Enable	Arpège activé/désactivé. Active/désactive la fonction Arpèges (page F-40) pour chaque zone.	Off, On
Phrase Enable	Phrase activé/désactivé. Active/désactive le séquenceur de phrases (page F-44) pour chaque zone.	Off, On
Controller >Ent	Paramètres des contrôleurs. C'est le groupe des paramètres modifiables des contrôleurs.	
K1	Cible bouton 1. Sélectionne le paramètre contrôlé par le **bouton** ❸ **K1**. Par exemple, si « CC67:Soft » est spécifié pour ce réglage, l'emploi de ❸ **K1** appliquera un effet de pédale douce. CC00 à CC97 : Changement de contrôle MIDI*1 NRPN, RPN : Paramètres MIDI NRPN et RPN*1 *2 Ch Pressure : Pression du canal MIDI*1 Arpeggio : Type d'arpège préréglé (page F-40). Tempo : Réglage du tempo (page F-45) EQ Low Gain - EQ High Gain : Master EQ >Low Gain - High Gain (page F-38) *1 Pour plus d'informations sur chaque réglage, reportez-vous au document Implémentation MIDI (http://world.casio.com/) et à tout autre document concernant le système MIDI. *2 Après avoir sélectionné ces paramètres, appuyez une nouvelle fois sur ⓰ **ENTER** puis réglez les éléments suivants. MSB : 63H pour NRPN, 65H pour RPN (Plage de réglage : 000 à 127) LSB : 62H pour NRPN, 64H pour RPN (Plage de réglage : 000 à 127) Envoi de données : Spécifie si l'emploi d'un bouton contrôle le MSB ou le LSB. (Réglages : MSB, LSB)	Reportez-vous à la cellule de gauche.
K2 à K4	Cible bouton 2 à cible bouton 4. Comme pour K1 (Cible bouton 1). Sélectionne le paramètre contrôlé par l'emploi du **bouton** ❸ **K2 à K4**.	Identique à K1.
Pedal	Pédale. Spécifie la fonction de la pédale branchée sur ⓴ **SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK**. Maintien : Une pression de la pédale prolonge les notes. C'est l'effet de sustain. Douce : Une pression de la pédale baisse légèrement le volume des notes. Sostenuto (Sostenut) : Une pression de la pédale pendant que les touches sont enfoncées prolonge (maintient) seulement les notes des touches enfoncées. Marche/Arrêt du séquenceur pas-à-pas (SSEQ P/S) : Une pression de la pédale met en marche ou à l'arrêt la séquence jouée du séquenceur pas-à-pas. Marche/Arrêt du séquenceur de phrases (Phrase P/S) : Une pression de la pédale met en marche ou à l'arrêt la phrase jouée du séquenceur de phrases. Enregistrement de phrase (Phrase REC) : Même fonction que la touche ⓭ **REC** du séquenceur de phrase. Rotation Lent/Rapide (Rotary S/F) : Une pression de la pédale effectue la même opération que ❷ **SLOW/FAST** pour une sonorité d'orgue à tirettes harmoniques. Change la vitesse de rotation des haut-parleurs rotatifs.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Touch	Toucher. Spécifie la sensibilité au toucher lorsque vous jouez au clavier. Désactivé (Off) : Les notes résonnent à un niveau sonore fixe quelle que soit la pression exercée sur le clavier. Normal Léger : Les notes fortes sont facilement restituées même lorsqu'une pression légère est exercée sur le clavier.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
TchOffVel	Vélocité du relâchement des notes. Spécifie le niveau sonore auquel les valeurs définies pour le réglage de toucher deviennent inactives.	0 à 127
Sequencers >Ent	Paramètres des séquenceurs. Ce groupe comprend le séquenceur pas-à-pas (page F-49), le séquenceur de phrases (page F-44) et la fonction Arpèges (page F-40).	
Tempo	Tempo. Ajuste le tempo de la lecture pour le séquenceur de phrases et le séquenceur pas-à-pas. Vous pouvez aussi changer le tempo de la lecture avec ❽ **TEMPO**.	30 à 255
Step SEQ Number	Numéro de séquenceur pas-à-pas. Spécifie la séquence du séquenceur de phrases (page F-51).	Preset00 à User99
Solo1 Ch	Partie de piste solo du séquenceur pas-à-pas. La piste 1 Solo du séquenceur de pas correspond normalement à la Partie 14 mais peut être remplacée par la Partie 1 (Partie de zone 1, page F-54).	1, 14
Change	Point de changement du séquenceur pas-à-pas. Spécifie le point de bascule du motif changé par le séquenceur pas-à-pas (page F-55).	Wait, Real

Afficheur		Description	Réglages
	Key Shift	Décalage de tonalité du séquenceur pas-à-pas. Active et désactive le décalage de tonalité du séquenceur pas-à-pas (page F-51).	Off, On
	Pattern	Numéro de motif du séquenceur pas-à-pas. Sélectionne le motif du séquenceur pas-à-pas (page F-49).	1 à 8
	Arp On/Off	Arpège activé/désactivé. La fonction Arpèges est invalide lorsque ce réglage est désactivé.	Off, On
	Arp Type	Type d'arpège. Spécifie le type d'arpège (page F-40).	Preset00 à User99
	ArpKeyRgLo	Touche inférieure de l'arpège. Spécifie la touche inférieure du clavier où la fonction Arpèges est valide. Ce réglage est utilisé avec le réglage Arpeggio Key Range Hi pour définir la plage du clavier où la fonction arpèges est valide.	C-1 à G9
	ArpKeyRgHi	Touche supérieure de l'arpège. Spécifie la touche supérieure du clavier où la fonction Arpèges est valide. Ce réglage est utilisé avec le réglage Arpeggio Key Range Lo pour définir la plage du clavier où la fonction arpèges est valide.	C-1 à G9
	Arp Hold	Maintien de l'arpège activé/désactivé. Active/désactive le maintien de l'arpège (page F-40).	Off, On
	Arp Synchro	Synchronisation de l'arpège. Change le réglage de synchronisation de l'arpège (page F-40).	Off, On, S/S
	Key Play	Lancement de la phrase par une touche. Active ou désactive le lancement de la lecture d'une phrase du séquenceur de phrases par une touche du clavier.	Off, On
	Phrase	Numéro de phrase. Sélectionne la phrase du séquenceur de phrases (page F-44).	Preset00 à User99
	PhrKeyRgLo	Touche inférieure du lancement de phrase. Spécifie la touche inférieure du clavier où le lancement de la lecture du séquenceur de phrases est valide (page F-45). Ce réglage est utilisé avec le réglage Phrase Key Range Hi pour définir la plage du clavier où le lancement est valide.	C-1 à G9
	PhrKeyRgHi	Touche supérieure du lancement de phrase. Spécifie la touche supérieure du clavier où le lancement de la lecture du séquenceur de phrases est valide (page F-45). Ce réglage est utilisé avec le réglage Phrase Key Range Lo pour définir la plage du clavier où le lancement est valide.	C-1 à G9
Effect >Ent		Paramètres des effets. Ce groupe comprend les réglages des effets (page F-38). Pour plus d'informations sur les éléments de ce groupe, voir « Réglages des effets » (page F-38).	
MIDI >Ent		Paramètres MIDI. Ce groupe comprend les réglages des paramètres MIDI (page F-70). Utilisez les **touches ❾ PART moins (–) et plus (+)** pour sélectionner une des 16 parties de la source sonore du Synthétiseur pour l'edition.	
	Ext Out Ch	Canal Sortie externe. Spécifie le canal d'envoi MIDI pour l'envoi à une destination externe des informations concernant chaque partie.	1 à 16
	Ext In Ch	Canal Entrée externe. C'est le message de canal MIDI reçu par chaque partie.	Off, 1 à 16
	Gen Out	Envoi interne activé/désactivé. Spécifie si les informations de chaque partie seront envoyées ou non à la source sonore du Synthétiseur.	Off, On
	MIDI Out	Sortie MIDI activé/désactivé. Spécifie si l'envoi des informations MIDI concernant chaque partie est effectué ou non par ⓳ **MIDI OUT/THRU**.	Off, On
	USB Out	Sortie USB activé/désactivé. Spécifie si l'envoi des informations MIDI concernant chaque partie est effectué ou non par ⓳ **USB**.	Off, On



Autres fonctions utiles



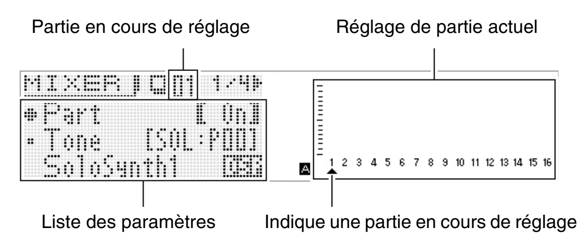
Utilisation du mixeur

Le mixeur permet de définir les réglages de sonorité, volume et autres paramètres* des parties de la source sonore du Synthétiseur (Parties 01 à 16, des parties de l'entrée externe, page F-18) tout en observant la balance entre les parties sur l'afficheur.

* Les réglages qui affectent les parties individuelles sont appelés « réglages des parties », tandis que les réglages qui affectent toutes les parties sont appelés « réglages généraux ».

1. **Appuyez sur ⓬ MIXER.**

L'écran du mixeur apparaît.



2. **Utilisez les touches ❾ PART moins (–) et plus (+) pour sélectionner la partie dont vous voulez définir les réglages.**

Pour effectuer ce réglage :	Sélectionnez cette partie :
Réglages individuels (page F-68) des parties 01 à 16.	All, 01 à 16 • « All » peut être sélectionné pour régler toutes les parties 01 à 16 en même temps. Pour sélectionner « All », appuyez une fois sur la **touche ❾ PART moins (–)** quand « 01 » est affiché.
Réglages généraux (page F-68)	Master • Pour sélectionner « Master », appuyez deux fois sur la **touche ❾ PART moins (–)** quand « 01 » est affiché.
Réglages des parties de l'entrée externe (page F-68)	Ext • Pour sélectionner « Ext », appuyez trois fois sur la **touche ❾ PART moins (–)** quand « 01 » est affiché.

3. **Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour sélectionner l'élément souhaité et le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer son réglage.**

- Pour plus d'informations sur les réglages, voir « Réglages de mixeur » à la page F-68.

4. **Lorsque les réglages sont comme vous le souhaitez, appuyez sur ⓬ MIXER pour sortir de l'écran du mixeur.**

Ajustement instantané des réglages à l'aide des curseurs et touches de pas

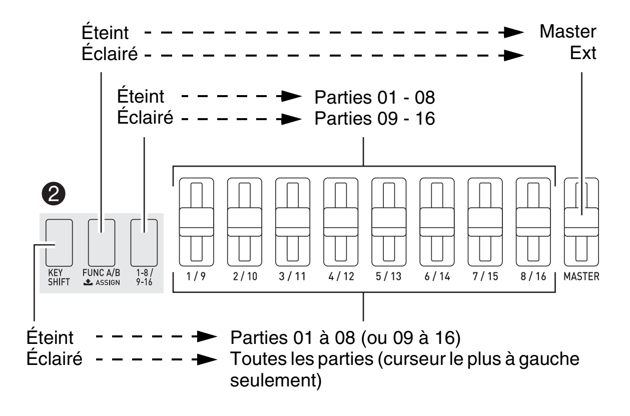
Vous pouvez utiliser les **curseurs ❺ 1/9 à MASTER** et les **touches de pas ❹ (1 à 16)** pour changer instantanément les réglages de mixeur.

1. **Appuyez sur ⓬ MIXER.**

L'écran du mixeur apparaît.

2. **Utilisez les touches ❷ KEY SHIFT, FUNC A/B et 1-8/9-16 pour changer la partie associée aux curseurs ❺ 1/9 à MASTER.**

- À chaque pression sur une des touches précédentes, la touche s'éclaire et s'éteint.



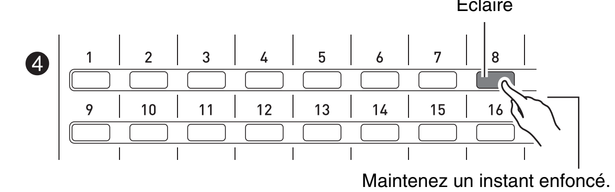
3. **Déplacez un curseur pour ajuster le réglage de la partie qui lui est associée.**

- Utilisez les **touches directionnelles** ⓰ **(<, ∧, ∨, >)** pour sélectionner un élément de réglage.

4. **Utilisez les touches 1 à 16 ❹ pour activer et désactiver les parties 01 à 16.**

- À chaque pression sur une touche, la touche s'éclaire (activé) et s'éteint (désactivé).
- En maintenant une touche enfoncée, vous activez la partie correspondante et désactivez toutes les autres parties (mode solo). Appuyez une nouvelle fois sur la même touche pour sortir du mode solo.

Exemple : Pour accéder au mode solo de la Partie 08.



Réglages de mixeur

■ Réglages des Parties 01 à 16

Afficheur	Description	Réglages
Part	Partie activée/désactivée. Active/désactive chaque partie. C'est le même paramètre que celui qui s'active et désactive par les **touches 1 à 16** ❹ (page F-68).	Off, On
Tone	Sonorité de la partie. C'est la sonorité de chaque partie. Lorsque ce réglage est sélectionné, vous pouvez sélectionner une sonorité de la même façon qu'en mode Sonorités. • Le nom d'une sonorité avec DSP est accompagné de DSP sur l'afficheur (page F-37).	Partie 01 : Solo Synth P00 à Various U29 Partie 02 à 16 : Piano P00 à Various U29
Volume	Volume de la partie. C'est la volume de chaque partie.	0 à 127
Pan	Pan de la partie. Ajuste la position gauche-droite du son stéréo.	–64 à 0 à +63
CoarseTune	Accordage grossier de la partie. Change la hauteur des notes par demi-tons.	–12 à 0 à +12
FineTune	Accordage fin de la partie. Décale la hauteur des notes par centièmes.	–99 à 0 à +99
BendRange	Plage de variation de la partie. Spécifie (en demi-tons) le changement maximal de hauteur lorsque la molette ⓲ **BENDER** est tournée.	–24 à 0 à +24
DSP Line	Ligne DSP de la partie. Spécifie si un DSP (page F-37) est appliqué aux notes de chaque partie.	Off, On
Rev Send	Envoi de réverbération à la partie. Contrôle l'effet de réverbération (page F-37) appliqué à chaque partie.	0 à 127
Cho Send	Envoi de chorus à la partie. Contrôle l'effet de chorus (page F-37) appliqué à chaque partie.	0 à 127

■ Réglages des parties de l'entrée externe

Afficheur	Description	Réglages
Part	Identique à « Réglages des Parties 01 à 16 » (page F-68).	
Volume		
Pan		
DSP Line		
Rev Send		
Cho Send		
N.Thresh	Seuil du circuit antiparasite. Réduit le bruit en coupant le son transmis à un volume inférieur à la valeur spécifiée.	0 à 127
N.Release	Libération du circuit antiparasite. Durée de coupure du son transmis à compter du moment où son volume est inférieur au seuil spécifié.	0 à 127
Auto Level	Contrôle automatique de niveau. Ajuste automatiquement le niveau du signal entrant. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.	Off, 1 à 3

■ Réglages généraux

Afficheur	Description	Réglages
Volume	Volume général. Ajuste le volume de toutes les parties.	0 à 127
Pan	Pan général. Ajuste la position gauche-droite du son stéréo de toutes les parties.	–64 à 0 à +63

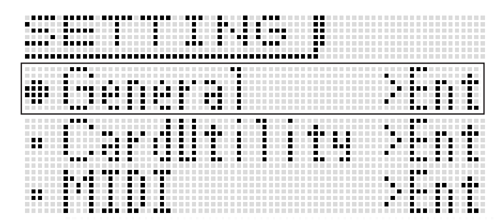
Réglages généraux du Synthétiseur

Les réglages suivants sont les réglages du Synthétiseur qui peuvent être définis globalement.

- Accordage (Accordage fin de la hauteur des notes)
- Contrôle local
- Accordage grossier général (Accordage de la hauteur des notes par demi-tons)
- Mode initial à la mise sous tension
- Contraste de l’affichage
- Extinction automatique activé/désactivé (page F-10)

1. Appuyez sur ❼ SETTING.

L’écran de réglage sur lequel « General >Ent » est sélectionné apparaît.



2. Appuyez sur ⓰ ENTER.



3. Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour sélectionner l’élément souhaité et le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer son réglage.

Paramètres

Afficheur	Description	Réglages
Tuning	Accordage. Accordage fin de la hauteur du Synthétiseur par pas de 0,1 Hertz.	415,5 à 465,9 Hz
M.Coarse	Accordage grossier général. Ajustement de la hauteur de notes générale du Synthétiseur par demi-tons.	–24 à 0 à +24
Local Ctrl	Contrôle local. La désactivation du contrôle locale invalide la source sonore interne du Synthétiseur, de sorte qu’aucun son n’est émis par le clavier lorsque les touches sont enfoncées. Désactivez le contrôle local lorsque vous voulez utiliser le clavier et les pédales du Synthétiseur pour agir sur une source externe sans obtenir de son du Synthétiseur proprement dit.	Off, On
Start Up	Élément au démarrage. Spécifie un des éléments suivants comme mode initial à la mise sous tension du Synthétiseur. Perfm : Mode Performances Tone : Mode Sonorités S.Séq : Mode Séquenceur pas-à-pas	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Contrast	Contraste de l’affichage. Ajuste le contraste de l’affichage.	1 à 17
Auto Power	Extinction automatique activé/désactivé. Lorsque ce réglage est désactivé, l’extinction automatique est désactivée (page F-10).	Off, On

4. Lorsque les réglages sont comme vous le souhaitez, appuyez sur ❼ SETTING pour sortir de l’écran de réglage.

Utilisation de MIDI

Qu’est-ce que MIDI ?

Les lettres MIDI sont l’abréviation de Musical Instrument Digital Interface, le nom d’une norme universelle utilisée pour les signaux numériques et les connecteurs, qui permet d’échanger des données musicales entre des instruments de musique et des ordinateurs (machines) commercialisés par différents fabricants.

Pour de plus amples informations sur les spécifications MIDI de ce Synthétiseur, reportez-vous au document « Implémentation MIDI » sur notre site à l’adresse suivante.

http://world.casio.com/

REMARQUE

- Utilisez un câble MIDI disponible séparément ou en vente dans le commerce pour relier les bornes MIDI de votre Synthétiseur et d’un autre instrument de musique pour l’échange de données MIDI (page F-8).
- Pour plus d’informations sur le raccordement d’un ordinateur, voir page F-79.
- Pour plus d’informations sur la relation entre chaque partie du Synthétiseur (page F-67) et les canaux MIDI IN et MIDI OUT, voir « Liste des paramètres modifiables des performances » (page F-64).
- Le Synthétiseur est compatible avec le format General MIDI Niveau 1 (GM).

Réglages MIDI

1. Appuyez sur ❼ SETTING.

2. Utilisez la touche ⓰ bas (∨) pour sélectionner « MIDI >Ent » puis appuyez sur ⓰ ENTER.

3. Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour sélectionner l'élément souhaité et le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour changer son réglage.

Paramètre

Afficheur	Description	Réglages
Device ID	Numéro du dispositif (device ID). Sélectionne le numéro d'identification du Synthétiseur pour l'envoi et la réception des messages système MIDI exclusifs. • Lorsque « All » est sélectionné, un message système exclusif est envoyé quel que soit le numéro d'identification. • Pour le détail sur le numéro d'idendification, voir Implémentation MIDI à http://world.casio.com/.	1 à 16, ALL
Basic Ch	Canal de base (basic channel). Spécifie le canal de réception de « Perform NRPN », « S.Seq NRPN » et d'autres messages MIDI décrits ci-dessous.	1 à 16
MIDIOutSel	Sélection de MIDI OUT (MIDI OUT select). Spécifie ce qui sort en tant que MIDI OUT.* KEY (Clavier) : Exécution au clavier du Synthétiseur, opérations, etc. MIDI (MIDI IN) : Messages entrant via ⓳ **MIDI IN** (MIDI THRU) USB (USB IN) : Messages entrant via ⓳ **USB**	Reportez-vous à la cellule de gauche.
USBOutSel	Sélection de la sortie USB (USB out select). Spécifie ce qui sort en tant que sortie USB.* KEY (Clavier) : Opérations sur le clavier et autres opérations sur le Synthétiseur. MIDI (MIDI IN) : Messages entrant via ⓳ **MIDI IN**	Reportez-vous à la cellule de gauche.
MIDI In	MIDI IN activé/désactivé (MIDI IN validé). Lorsque ce réglage est activé, les messages entrant par ⓳ **MIDI IN** se répercutent sur la source sonore interne du Synthétiseur.	Off, On
USB In	USB IN activé/désactivé (USB IN validé). Lorsque ce réglage est activé, les messages entrant par ⓳ **USB** se répercutent sur la source sonore interne du Synthétiseur.	Off, On
Sync Mode	Mode de synchro (sync mode). Réglages pour la synchro MIDI entre le Synthétiseur et un dispositif externe.* Off : Pas de synchro Mast (Maître) : Sortie de signaux d'horloge, de marche/arrêt et d'autres signaux du séquenceur pour contrôler un dispositif externe. Slav (Slave) : Réception de signaux d'horloge, de marche/arrêt et d'autres signaux d'un dispositif externe. • La lecture du séquenceur pas-à-pas et du séquenceur de phrases n'est pas possible si aucun signal d'horloge n'est reçu. Marche/Arrêt est interprété comme marche/arrêt du séquenceur pas-à-pas.	Reportez-vous à la cellule de gauche.
Perform NRPN	Changement de NRPN d'une performance (performance NRPN change). Lorsque ce réglage est activé, une performance du Synthétiseur (page F-63) peut être sélectionnée par un message MIDI NRPN venant d'un dispositif externe.	Off, On
S.Seq NRPN	Changement de NRPN du séquenceur pas-à-pas (step Sequencer NRPN Change). Lorsque ce réglage est activé, une séquence du Synthétiseur (page F-51) peut être sélectionnée par un message MIDI NRPN venant d'un dispositif externe.	Off, On
Phrase NRPN	Changement de NRPN d'une phrase (phrase NRPN change). Lorsque ce réglage est activé, une phrase du Synthétiseur (page F-44) peut être sélectionnée par un message MIDI NRPN venant d'un dispositif externe.	Off, On
Arp NRPN	Changement de NRPN d'un arpège (arpeggio NRPN change). Lorsque ce réglage est activé, un type d'arpège du Synthétiseur (page F-40) peut être sélectionné par un message MIDI NRPN venant d'un dispositif externe.	Off, On

* Pour appliquer les changements de réglages, éteignez le Synthétiseur puis rallumez-le. Un message apparaît sur l'afficheur pour vous le rappeller lorsque vous sortez d'un écran de réglage.

4. Lorsque les réglages sont comme vous le souhaitez, appuyez sur ❼ SETTING pour sortir de l'écran de réglage.

REMARQUE

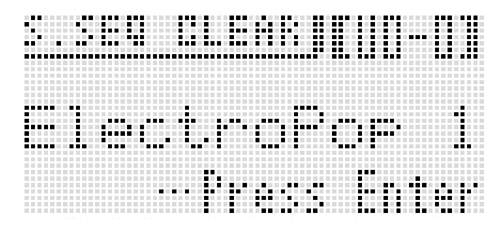
• Vous pouvez aussi utiliser l'édition de données d'une performance pour changer le canal d'envoi des données MIDI et définir d'autres réglages. Pour plus d'informations, voir « MIDI >Ent » (page F-66).

Suppression des données sauvegardées sur le Synthétiseur

Procédez de la même façon que pour supprimer des données de sonorités, séquences personnalisées et d'autres données créées par vous-même et revenir aux réglages par défaut de la mémoire.

1. **En vous référant au tableau du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour sauvegarder des données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-75), effectuez les opérations requises pour le type de données que vous voulez supprimer.**

2. **Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Clear USER », puis appuyez sur ⑯ ENTER.**
   - Un menu similaire au suivant apparaît sur l'afficheur. L'écran suivant montre un exemple de l'écran qui apparaît lorsque vous effectuez ces opérations depuis le mode Séquenceur pas-à-pas.



   - Dans le cas du séquenceur de phrase, la taille des données de phrase apparaît également.

3. **Utilisez le cadran ⑭ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour sélectionner les données personnalisées que vous voulez supprimer.**

4. **Appuyez sur la touche ⑯ ENTER.**

5. **En réponse au message « Sure? » qui apparaît, appuyez sur la touche ⑯ YES pour supprimer ou sur la touche ⑯ NO pour abandonner.**

Initialisation des données et réglages globaux du Synthétiseur

Vous pouvez initialiser les données et réglages globaux du Synthétiseur et rétablir les réglages par défaut de la façon suivante.

1. **Appuyez sur ❼ SETTING.**

2. **Appuyez sur ⑯ ENTER.**

3. **Utilisez les touches directionnelles (<, ∧, ∨, >) ⑯ pour sélectionner « Initialize >Ent » puis appuyez sur ⑯ (ENTER).**
   L'écran INITIALIZE apparaît.



4. **Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour sélectionner l'option d'initialisation souhaitée.**

Options d'initialisation

Afficheur	Description
Parameter >Ent	Paramètres seulement. Initialise tous les réglages du Synthétiseur sauf le contraste de l'affichage (F-69).
All >Ent	Tous les réglages et toutes les données. Initialise tous les réglages et données globaux du Synthétiseur et rétablit les réglages par défaut.

5. **Appuyez sur ⑯ ENTER.**
   « Sure? » doit apparaître sur l'afficheur.

6. **Appuyez sur ⑯ YES.**
   Le message « Complete! » apparaît lorsque l'initialisation est terminée.

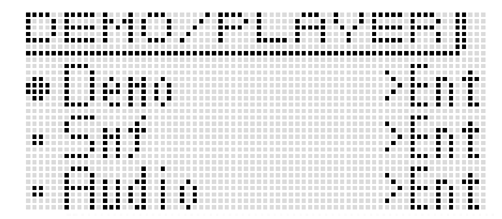
7. **Appuyez sur ❼ SETTING pour sortir de l'écran de réglage.**

Lecture d'un morceau de démonstration ou d'un fichier depuis une carte mémoire

Vous pouvez procéder de la façon suivante pour lire les morceaux de démonstration du Synthétiseur, des fichiers de musique SMF (Standard MIDI File) ou des fichiers audio enregistrés sur une carte mémoire.

1. Appuyez en même temps sur ❼ SETTING et ❼ WRITE.

Vous accédez au mode de lecture.



2. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour sélectionner le type de lecture souhaité.

Types de lecture automatique

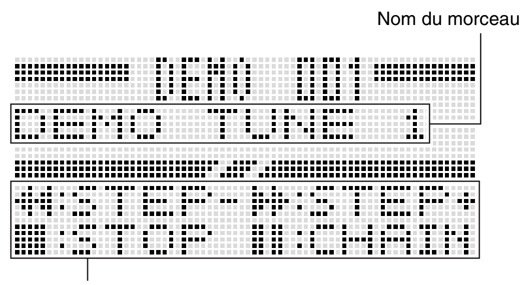
Afficheur	Description
Demo >Ent	Morceau de démonstration (Demo). Pour la lecture des morceaux de démonstration du Synthétiseur.
SMF >Ent	Fichiers de musique SMF (Standard MIDI File). Pour la lecture des fichiers de musique SMF enregistrés sur la carte mémoire insérée dans le logement de carte du Synthétiseur. • Les fichiers de musique pris en charge sont des fichiers MIDI de format SMF 0 ou 1 (MID). • Assurez-vous que les données que vous voulez lire se trouvent dans le dossier MUSICDAT (page F-77) de la carte mémoire.
Audio >Ent	Fichier audio. Pour la lecture des fichiers audio enregistrés sur la carte mémoire insérée dans le logement de carte du Synthétiseur. • Les fichiers audio pris en charge sont les fichiers qui ont été convertis sur un ordinateur au moyen d'un éditeur de données (page F-80). Pour le détail, reportez-vous à la documentation fournie avec votre éditeur de données.

3. Appuyez sur ⓰ ENTER.

L'écran de lecture apparaît.

- Dans le cas d'un morceau de démonstration, la lecture démarre automatiquement.
  Dans le cas d'un fichier de musique SMF ou d'un fichier audio, utilisez les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour sélectionner un fichier et appuyez sur **❿ START/STOP** pour démarrer la lecture.
- Pendant la lecture, vous pouvez utiliser le **cadran ⓮** ou les **touches ⓰ moins (–) et plus (+)** pour changer de morceau ou de fichier.
  Vous pouvez aussi utiliser les quatre **touches ❿** pour avancer rapidement ou effectuer les opérations suivantes.

Écran de lecture des morceaux de démonstration



Guide fonctionnel
◀◀ (Arrière rapide) : ❿ **STEP –**
▶▶ (Avant rapide) : ❿ **STEP +**
■ (Arrêt) : ❿ **START/STOP**
❚❚ (Pause) : ❿ **CHAIN**

- Vous pouvez utiliser les **touches ❾ PART moins (–) et plus (+)** pour ajuster le volume du son.

4. Appuyez sur ❿ START/STOP.

La lecture s'arrête et l'écran de lecture disparaît.

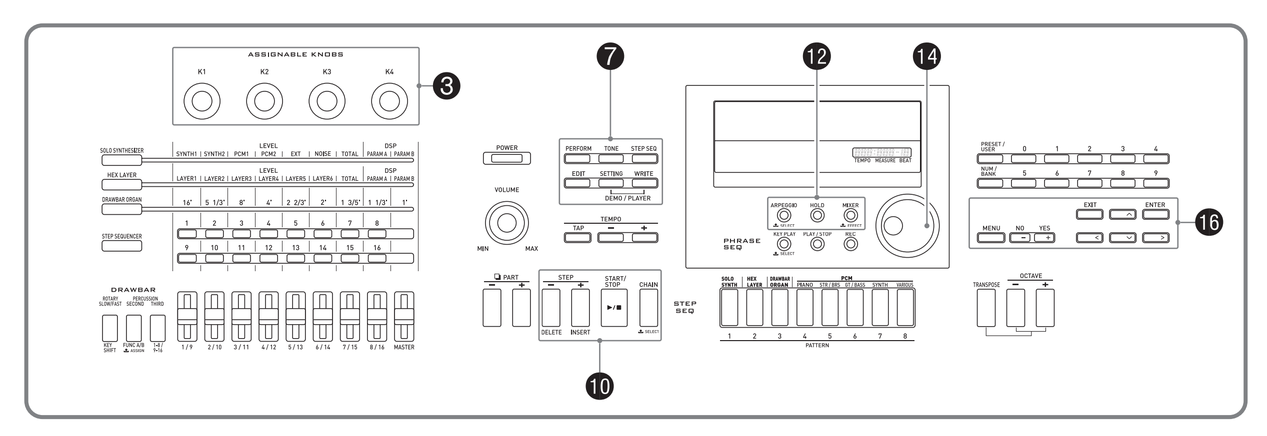
- Vous pouvez aussi arrêter la lecture en appuyant simultanément sur les **touches ❼ SETTING et WRITE** ou en appuyant sur **⓰ EXIT**.

IMPORTANT !

- **Ne touchez jamais la carte mémoire insérée dans le Synthétiseur pendant la lecture audio. Ceci pourrait causer des problèmes ou détruire des fichiers, ou bien la charge électrostatique pourrait rendre la carte inutilisable.**



Utilisation d'une carte mémoire



Vous pouvez sauvegarder les données personnalisées du Synthétiseur sur une carte mémoire ou les charger d'une carte mémoire dans la mémoire du Synthétiseur. Les fichiers de musique (fichiers MIDI) sauvegardés sur une carte mémoire peuvent également être lus par le Synthétiseur.





- **Utilisez une carte mémoire remplissant les conditions suivantes.**
  Format : SDHC ou SD
  Capacité : 32 Go au maximum
  L'utilisation de toute autre carte mémoire que celles mentionnées ci-dessus n'est pas possible.
- **Le logo SDHC est une marque de commerce de SD-3C, LLC.**

Types de données prises en charge

■ Données pouvant être sauvegardées sur et exportées depuis une carte mémoire

Type de données	Description (Extension du nom de fichier)
Performances personnalisées (page F-62)	Données de performances modifiées avec le Synthétiseur (ZPF)
Sonorités de mélodie PCM personnalisées (page F-33)	Données de sonorités de mélodie modifiées avec le Synthétiseur (ZTN)
Sonorités d'orgue à tirettes harmoniques personnalisées (page F-32)	Données d'orgue à tirettes harmoniques modifiées avec le Synthétiseur (ZDO)
Sonorités Hex Layer personnalisées (page F-30)	Données de sonorités Hex Layer modifiées avec le Synthétiseur (ZLT)
Sonorités Solo Synthesizer personnalisées (page F-22)	Données de sonorités Solo Synthesizer modifiées avec le Synthétiseur (ZSY)
Sonorités de batterie PCM personnalisées (page F-34)	Données de sonorités de batterie modifiées avec le Synthétiseur (ZDR)
Données de DSP personnalisées (page F-39)	Données de DSP modifiées avec le Synthétiseur (DS7)
Séquences personnalisées (page F-51)	Données de séquences enregistrées avec le Synthétiseur (ZSS)
Chaînes de séquences (page F-61)	Données de chaînes de séquences enregistrées avec le Synthétiseur (ZSC, MID (sauvegarde seulement))
Phrases personnalisées (page F-44)	Données de phrases enregistrées avec le Synthétiseur (ZPH)
Arpèges personnalisés (page F-41)	Données d'arpèges modifiées avec le Synthétiseur (ZAR)
Toutes les données	Toutes les données précédentes (ZAL)
Données de réglages	Données de réglages réalisés avec le Synthétiseur (ZST)

- Pour de plus amples informations sur la sauvegarde et l'importation de données particulières, reportez-vous à « Sauvegarde des données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-75) et « Chargement de données depuis une carte mémoire » (page F-77).
- Pour de plus amples informations sur la sauvegarde et le chargement de toutes les données, reportez-vous à « Pour sauvegarder en bloc toutes les données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-76) et à « Pour charger en bloc toutes les données d'une carte mémoire sur le Synthétiseur » (page F-77).

■ Données pouvant être lues directement depuis une carte mémoire

Type de données	Description (Extension du nom de fichier)
Fichiers de morceaux (page F-78)	Fichiers MIDI de format SMF 0 ou 1 (MID)

REMARQUE

- Si vous voulez utiliser des données enregistrées sur une carte mémoire qui n'est pas prise en charge par ce Synthétiseur, vous devrez copier les données sur une carte mémoire prise en charge par le Synthétiseur ou utiliser un Éditeur de données pour transférer les données de votre ordinateur vers le Synthétiseur. Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous à « Raccordement à un ordinateur » (page F-79).

Précautions à prendre avec les cartes et le logement de carte

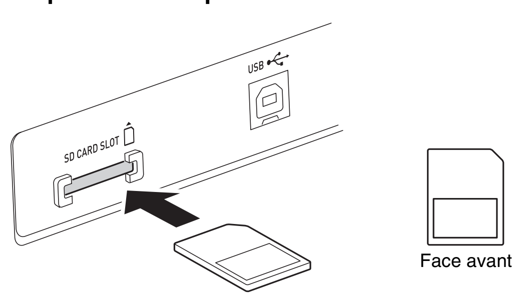
- Veillez à prendre les précautions mentionnées dans la notice de la carte mémoire.
- Les cartes mémoire sont pourvues d'un commutateur de protection d'écriture. Utilisez-le lorsque vous voulez protéger les données enregistrées sur la carte.
- Évitez d'utiliser une carte mémoire dans les situations suivantes. Les données enregistrées sur la carte mémoire pourraient être détruites.
  - Endroits exposés à une température élevée, à une humidité élevée ou à des gaz corrosifs.
  - Endroits exposés à une forte charge électrostatique et à du bruit numérique.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte mémoire lorsque vous l'insérez ou retirez du Synthétiseur.
- Le message « Please Wait » reste affiché pendant toute la durée de la suppression. N'effectuez aucune opération lorsque ce message est affiché.
  Si le Synthétiseur était éteint ou la carte mémoire retirée à ce moment, les données du Synthétiseur risqueraient d'être effacées ou détruites. Il se pourrait aussi que le Synthétiseur ne s'allume pas quand ❻ **POWER** est pressé. Le cas échéant, reportez-vous à « En cas de problème » (page F-82).
- Le logement de carte ne contient pas de carte mémoire si le message « No Card » s'affiche. Pour de plus amples informations sur ce qui apparaît sur l'afficheur lorsqu'une carte est insérée, reportez-vous à « Lecture d'un fichier de musique depuis une carte mémoire » (page F-78).
- N'insérez jamais autre chose qu'une carte mémoire dans le logement de carte. Ceci peut entraîner une panne.
- Une charge électrostatique des doigts ou de la carte mémoire sur le logement de carte peut causer un dysfonctionnement du Synthétiseur. Le cas échéant, mettez le Synthétiseur hors tension puis de nouveau sous tension.
- Une carte mémoire peut devenir chaude après une très longue période d'utilisation dans le logement de carte. C'est normal et il ne s'agit pas d'une défectuosité.

Insertion et retrait d'une carte mémoire

IMPORTANT !

- **Une carte mémoire doit être orientée correctement lorsqu'elle est insérée dans le Synthétiseur. Si elle est mal orientée et si vous essayez de l'enfoncer en forçant, la carte ou le logement risquent d'être endommagés.**

1. Tout en orientant la face avant de la carte mémoire vers le haut (face avant visible), insérez la carte avec précaution dans le logement de carte (⓳) du Synthétiseur jusqu'à ce qu'elle s'encliquette.



2. Pour retirer la carte mémoire enfoncez-la d'abord un peu dans le logement.

- La carte mémoire se désengage et ressort partiellement. Tirez la carte mémoire pour la sortir du logement.

Formatage d'une carte mémoire

IMPORTANT !

- **Formatez la carte mémoire la première fois que vous l'utilisez.**
- **Avant de formater une carte mémoire, assurez-vous qu'elle ne contient pas de données importantes.**
- **Le formatage de carte mémoire sur le Synthétiseur est un « formatage rapide ». Si vous voulez supprimer complètement toutes les données de la carte mémoire, formatez-la sur votre ordinateur ou sur un autre dispositif.**

1. Insérez la carte mémoire que vous voulez formater dans le logement de carte du Synthétiseur.

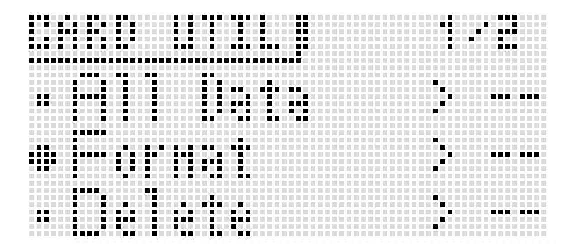
- Assurez-vous que l'écriture sur la carte mémoire a été autorisée. Vérifiez la position du commutateur de protection de la carte pour vous assurer qu'il n'est pas en position de protection.

2. Appuyez sur ❼ SETTING.

3. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

- L'écran « CARD UTIL » apparaît.

4. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Format ».



5. Appuyez sur la touche ⓰ ENTER.

- Le message de confirmation « Sure? » apparaît.

6. Appuyez sur la touche ⓰ YES pour formater la carte mémoire ou sur la touche ⓰ NO pour abandonner.

- Le message « Please Wait » reste affiché sur l'écran pendant toute la durée du formatage. N'effectuez aucune opération sur le Synthétiseur lorsque ce message est affiché. « Complete! » apparaît sur l'écran lorsque le formatage est terminé.
- Le formatage peut prendre quelques minutes.

Sauvegarde des données du Synthétiseur sur une carte mémoire

Pour sauvegarder des données du Synthétiseur sur une carte mémoire

1. Insérez la carte mémoire dans le logement de carte.

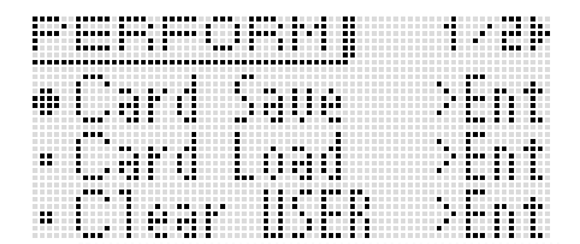
2. Selon le type de données devant être sauvegardées sur la carte mémoire, effectuez une des opérations suivantes.

Pour sauvegarder ce type de données :	Effectuez les opérations suivantes :
Une performance personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **PERFORM**. 2. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une sonorité de mélodie PCM personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **TONE**. 2. Appuyez sur une des **touches** ⓫ **PIANO** à **VARIOUS** pour sélectionner une sonorité de mélodie. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une sonorité d'orgue à tirettes harmoniques personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **TONE**. 2. Appuyez sur ⓫ **DRAWBAR ORGAN**. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une sonorité Hex Layer personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **TONE**. 2. Appuyez sur ⓫ **HEX LAYER**. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une sonorité Solo Synthesizer personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **TONE**. 2. Appuyez sur ⓫ **SOLO SYNTH**. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une sonorité de batterie PCM personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **TONE**. 2. Appuyez sur ⓫ **VARIOUS** puis sélectionnez la sonorité de batterie. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Un DSP personnalisé	1. Appuyez sur ⓬ **MIXER** jusqu'à ce que l'écran EFFECT apparaisse. 2. Utilisez les **touches directionnelles** ⓰ **(<, ∧, ∨, >)** pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « DSP Select », puis appuyez sur ⓰ **ENTER**. • « Ent » n'apparaît pas dans le cas de la sonorité Solo Synthesizer. 3. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une séquence personnalisée	1. Appuyez sur ❼ **STEP SEQ**. 2. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une chaîne de séquence	1. Appuyez sur ❿ **CHAIN** jusqu'à ce que l'écran CHAIN apparaisse. 2. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Une phrase personnalisée	1. Appuyez sur ⓭ **KEY PLAY** jusqu'à ce que l'écran PHRASE apparaisse. 2. Appuyez sur ⓰ **MENU**.
Un arpège personnalisé	1. Appuyez sur ⓬ **ARPEGGIO** jusqu'à ce que l'écran ARPEGGIO apparaisse. 2. Appuyez sur ⓰ **MENU**.

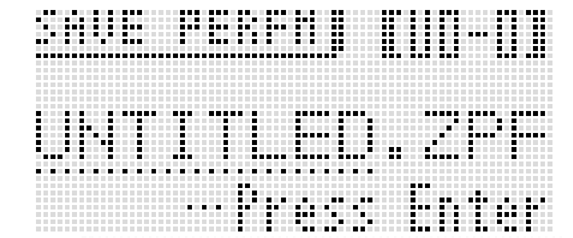
Pour sauvegarder ce type de données :	Effectuez les opérations suivantes :
Toutes les données	1. Appuyez sur ❼ **SETTING**. 2. Utilisez les **touches** ⓰ **haut (∧) et bas (∨)** pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ **ENTER**. 3. Utilisez les **touches** ⓰ **haut (∧) et bas (∨)** pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « All data », puis appuyez sur ⓰ **ENTER**.
Données de réglages	1. Appuyez sur ❼ **SETTING**. 2. Utilisez les **touches** ⓰ **haut (∧) et bas (∨)** pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ **ENTER**. 3. Utilisez les **touches** ⓰ **haut (∧) et bas (∨)** pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « SettingData », puis appuyez sur ⓰ **ENTER**.

3. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Card Save » (ou « Save » si vous voulez sauvegarder toutes les données), puis appuyez sur ⓰ ENTER.

- Un écran similaire au suivant apparaît. (Le reste de la procédure dans l'exemple suivant montre l'écran qui apparaît lorsque vous procédez depuis le mode Performances.)



4. Appuyez sur ⓰ ENTER.



5. Sélectionnez le numéro de banque et de mémoire puis donnez un nom au fichier. Vous pouvez changer le nom de fichier attribué automatiquement par défaut de la façon suivante.

(1) Utilisez les **touches directionnelles** ⓰ **(<, >)** pour amener le curseur sur le caractère que vous voulez changer.

(2) Utilisez le **cadran** ⓮ ou les **touches** ⓰ **moins (–) et plus (+)** pour changer le caractère.

- Pour plus d'informations sur la saisie de caractères, voir « Création de sonorités »à la page F-12.
- Les caractères pouvant être sélectionnés sont les suivants.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	$	&	_	'
(	)	-	^	{	}	@	~	`	

- Les trois derniers caractères à la fin d'un nom de fichier sont l'extension du nom de fichier, c'est-à-dire le type de données sauvegardées dans le fichier.

6. Lorsque tout est comme vous le souhaitez, appuyez sur la touche ⓰ (ENTER).

7. En réponse au message « Sure? » qui apparaît, appuyez sur la touche ⓰ YES pour sauvegarder ou sur la touche ⓰ NO pour abandonner.

Pour sauvegarder en bloc toutes les données du Synthétiseur sur une carte mémoire

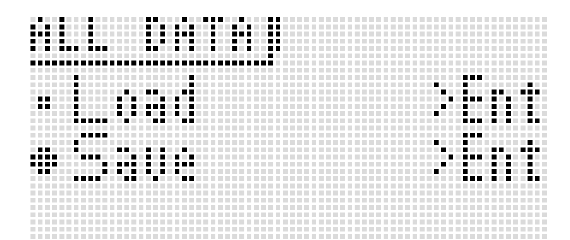
1. Appuyez sur ❼ SETTING.

2. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

- L'écran « CARD UTIL » apparaît.

3. Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « ALL Data », puis appuyez sur ⓰ ENTER.

4. Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Save ».



- Vous continuez ensuite comme indiqué à partir du point 3 de « Pour sauvegarder des données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-75).

■ Sauvegarde des données sur une carte mémoire

La procédure précédente permet de sauvegarder les données du Synthétiseur dans le dossier MUSICDAT de la carte mémoire.

- Le dossier MUSICDAT se crée automatiquement lorsque vous formatez la carte mémoire sur le Synthétiseur (page F-75).
- Notez que les fichiers ne se trouvant pas dans le dossier MUSICDAT ne peuvent pas être chargés, supprimés ou renommés par le Synthétiseur. Vous ne pourrez pas non plus charger ou supprimer un fichier placé dans un sous-dossier du dossier MUSICDAT.

Chargement de données depuis une carte mémoire

IMPORTANT !

- **Assurez-vous que toutes les données que vous voulez charger se trouvent dans le dossier MUSICDAT de la carte mémoire.**

Pour charger des données d'une carte mémoire sur le Synthétiseur

1. Insérez la carte mémoire dans le logement de carte.

2. En vous référant au tableau du point 2 de la procédure mentionnée dans « Pour sauvegarder des données du Synthétiseur sur une carte mémoire » (page F-75), effectuez les opérations requises pour le type de données que vous voulez charger de la carte.

3. Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Card Load » (ou « Load » si vous voulez charger toutes les données), puis appuyez sur ⑯ ENTER.

- Un menu similaire au suivant apparaît sur l'afficheur. L'écran suivant montre un exemple de l'écran qui apparaît lorsque vous effectuez ces opérations depuis le mode Séquenceur pas-à-pas.



4. Utilisez le cadran ⑭ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour afficher le fichier que vous voulez importer.

5. Utilisez la touche ⑯ bas (∨) pour amener le curseur vers le bas, puis utilisez le cadran ⑭ ou les touches ⑯ moins (–) et plus (+) pour afficher la destination du chargement.

6. Appuyez sur la touche ⑯ ENTER.

7. En réponse au message « Sure? » qui apparaît, appuyez sur la touche ⑯ YES pour charger ou sur la touche ⑯ NO pour abandonner.

Pour charger en bloc toutes les données d'une carte mémoire sur le Synthétiseur

1. Appuyez sur ❼ SETTING.

2. Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⑯ ENTER.

- L'écran « CARD UTIL » apparaît.

3. Utilisez les touches ⑯ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « All Data », puis appuyez sur ⑯ ENTER.

- Vous continuez ensuite comme indiqué à partir du point 3 de « Pour charger des données d'une carte mémoire sur le Synthétiseur » (page F-77).

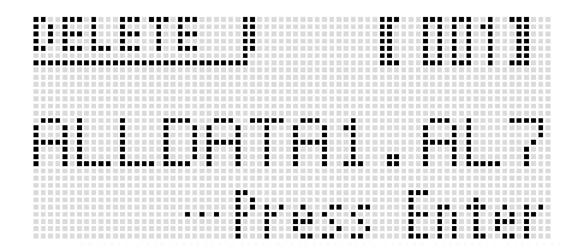
Pour supprimer un fichier d'une carte mémoire

1. **Insérez la carte mémoire dans le logement de carte.**

2. **Appuyez sur ❼ SETTING.**

3. **Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ ENTER.**
- L'écran CARD UTIL apparaît.

4. **Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Delete », puis appuyez sur la touche ⓰ ENTER.**
- L'écran permettant de spécifier le fichier devant être supprimé apparaît.



5. **Utilisez le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour afficher le fichier que vous voulez supprimer.**

6. **Appuyez sur la touche ⓰ ENTER.**

7. **En réponse au message « Sure? » qui apparaît, appuyez sur la touche ⓰ YES pour supprimer ou sur la touche ⓰ NO pour abandonner.**
- Le message « Please Wait » (indiquant que l'opération est en cours) apparaît lorsque vous appuyez sur la **touche ⓰ YES**. N'effectuez aucune opération lorsque ce message est affiché. « Complete! » apparaît sur l'écran lorsque l'opération est terminée.

Pour renommer un fichier d'une carte mémoire

1. **Insérez la carte mémoire dans le logement de carte.**

2. **Appuyez sur ❼ SETTING.**

3. **Utilisez les touches ⓰ haut (∧) et bas (∨) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « CardUtility », puis appuyez sur ⓰ ENTER.**
- L'écran CARD UTIL apparaît.

4. **Utilisez les touches directionnelles ⓰ (<, ∧, ∨, >) pour amener le curseur de sélection d'élément (●) sur « Rename », puis appuyez sur la touche ⓰ ENTER.**
- L'écran permettant de spécifier le fichier devant être renommer apparaît.

5. **Utilisez le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour afficher le fichier que vous voulez renommer.**

6. **Utilisez les touches ⓰ gauche (<) et droite (>) pour amener le curseur sur le caractère du nom que vous voulez changer, puis utilisez le cadran ⓮ ou les touches ⓰ moins (–) et plus (+) pour sélectionner le caractère souhaité.**

7. **Lorsque le nom de fichier est comme vous le souhaitez, appuyez sur la touche ⓰ ENTER.**

8. **En réponse au message « Sure? » qui apparaît, appuyez sur la touche ⓰ YES pour renommer le fichier ou sur la touche ⓰ NO pour abandonner.**
- Le message « Please Wait » (indiquant que l'opération est en cours) apparaît lorsque vous appuyez sur la **touche ⓰ YES**. N'effectuez aucune opération lorsque ce message est affiché. « Complete! » apparaît sur l'écran lorsque l'opération est terminée.

Lecture d'un fichier de musique depuis une carte mémoire

Vous pouvez utiliser le Synthétiseur pour écouter des fichiers de musique ou des fichiers audio sauvegardés sur une carte avec votre ordinateur.

Pour plus d'informations sur le type de lecture, voir « Lecture d'un morceau de démonstration ou d'un fichier depuis une carte mémoire » à la page F-72.



Raccordement à un ordinateur

Vous pouvez raccorder le Synthétiseur à un ordinateur pour échanger des données MIDI entre ces deux appareils. Ceci vous permettra d'envoyer des données du Synthétiseur vers un logiciel de musique installé sur votre ordinateur, ou bien d'envoyer des données MIDI de votre ordinateur sur le Synthétiseur pour les lire.

Configuration système minimale de l'ordinateur

La configuration système minimale de l'ordinateur pour envoyer et recevoir des données MIDI est la suivante. Vérifiez si votre ordinateur remplit ces conditions avant de lui raccorder le Synthétiseur.

- **Système d'exploitation**
  Windows® XP (SP2 ou ultérieur)*1
  Windows Vista® *2
  Windows® 7 *3
  Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11, 10.5.8 ou ultérieur, 10.6.8 ou ultérieur, 10.7.1 ou ultérieur)

  *1: Windows XP Édition familiale
  Windows XP Professionnel (32 bits)
  *2: Windows Vista (32 bits)
  *3: Windows 7 (32 bits, 64 bits)

- **Port USB**

IMPORTANT !

- **Ne raccordez jamais le Synthétiseur à un ordinateur ne remplissant pas ces conditions. Ceci pourrait causer des problèmes au niveau de l'ordinateur.**

Raccordement du Synthétiseur à votre ordinateur

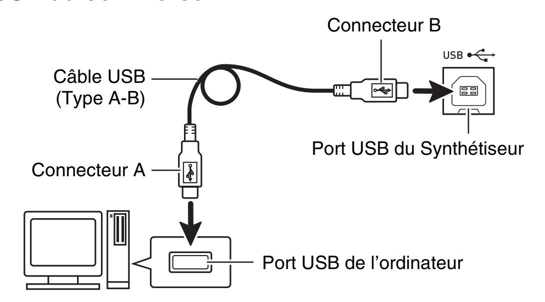
IMPORTANT !

- **Veillez à suivre scrupuleusement les différents points de la procédure. L'envoi et la réception de données peuvent être impossibles si le raccordement n'est pas correct.**

1. Mettez le Synthétiseur hors tension puis l'ordinateur en marche.

- N'ouvrez pas encore le logiciel de musique sur votre ordinateur !

2. Après avoir mis en marche votre ordinateur, raccordez-le au Synthétiseur avec un câble USB du commerce.



3. Mettez le Synthétiseur sous tension.

- Si c'est la première fois que vous raccordez le Synthétiseur à votre ordinateur, le logiciel utilisé pour envoyer et recevoir des données sera automatiquement installé sur votre ordinateur.

4. Ouvrez le logiciel de musique sur l'ordinateur.

5. Effectuez les opérations nécessaires dans le logiciel de musique pour sélectionner un des éléments suivants comme périphérique MIDI.

CASIO USB-MIDI : (Pour Windows 7, Windows Vista, Mac OS X)
Périphérique audio USB : (Pour Windows XP)

- Pour de plus amples informations sur la sélection du périphérique MIDI, reportez-vous à la documentation fournie avec le logiciel de musique utilisé.

IMPORTANT !

- **Veillez à mettre le Synthétiseur sous tension avant d'ouvrir le logiciel de musique sur votre ordinateur.**

REMARQUE

- Après vous être connecté avec succès, vous pouvez laisser le câble USB branché lorsque vous allumez ou éteignez l'ordinateur et/ou le Synthétiseur.
- Vous pouvez changer la configuration MIDI du Synthétiseur en changeant le canal d'envoi des données MIDI ou d'autres réglages. Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous à « Réglages MIDI » (page F-70).
- Pour plus d'informations sur les caractéristiques techniques et les raccordements exigés pour l'envoi et la réception de données MIDI par le Synthétiseur, reportez-vous aux toutes dernières informations sur notre site à l'adresse suivante.
  http://world.casio.com/

Sauvegarde et chargement de données du Synthétiseur sur un ordinateur et édition de données du Synthétiseur sur un ordinateur

Vous pouvez transférer des sonorités, phrases et autres données personnalisées par le Synthétiseur sur un ordinateur pour les sauvegarder. Plus tard, lorsque vous en aurez besoin, vous pourrez renvoyer ces données au Synthétiseur. Vous pouvez aussi modifier des sonorités, performances et d'autres données du Synthétiseur sur un ordinateur, où il est plus facile de travailler. Un Éditeur de données spécial est nécessaire pour pouvoir effectuer ces opérations.

1. **Allez au site CASIO WORLDWIDE à l'adresse suivante :**
   http://world.casio.com/

2. **Sur le site, sélectionnez une zone géographique ou un pays.**

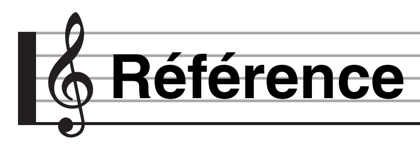
3. **Après avoir accédé au site de votre région, allez à la configuration système minimale requise pour l'Éditeur de données destiné à ce produit.**
   - Vous devriez pouvoir trouver un lien vers les informations de l'Éditeur de données sur la page de présentation de ce produit. Si vous ne trouvez pas de lien, effectuez une recherche sur le site de votre région en précisant le nom de modèle de ce produit dans la case de recherche du site.
   - Notez que le contenu du site peut changer sans avis préalable.

4. **Vérifiez si votre ordinateur remplit les conditions minimales requises pour l'installation de l'Éditeur de données.**

5. **Téléchargez l'Éditeur de données et son mode d'emploi sur votre ordinateur.**

6. **Suivez les instructions du mode d'emploi de l'Éditeur de données téléchargé au point 5 pour installer et utiliser l'Éditeur de données.**

7. **Pour transférer et modifier des données, reportez-vous aux instructions dans le mode d'emploi de l'Éditeur de données.**
   - Voir le mode d'emploi de l'Éditeur de données pour plus d'informations sur les types de données pouvant être transférées et les données pouvant être modifiées.



Messages d'erreur

Message affiché	Cause	Mesure requise
Format	1. Le format de la carte mémoire actuelle n'est pas compatible avec ce Synthétiseur. 2. La capacité de la carte mémoire est supérieure à 32 Go. 3. Vous essayez d'utiliser une carte mémoire SDXC. 4. Problème quelconque de carte mémoire.	1. Formatez la carte mémoire sur le Synthétiseur (page F-75). 2. Utilisez une carte mémoire de 32 Go au maximum. 3. Les cartes SDXC ne sont pas prises en charge. Utilisez une carte mémoire SD ou SDHC. 4. Utilisez une autre carte mémoire.
Card Full	Espace disponible insuffisant sur la carte mémoire.	Supprimez certains fichiers de la carte mémoire pour libérer de l'espace pour les nouvelles données (page F-78) ou utilisez une autre carte.
Card R/W	Certaines données de la carte mémoire sont détruites.	Utilisez une autre carte mémoire.
No Card	1. La carte mémoire n'est pas insérée correctement dans le logement de carte du Synthétiseur. 2. La carte mémoire a été retirée pendant une opération.	1. Insérez correctement la carte mémoire dans le logement de carte. 2. Ne retirez pas la carte mémoire pendant une opération.
No Data	Vous avez essayé de faire une sauvegarde d'une zone utilisateur vide du Synthétiseur (rythme personnalisé, morceau personnalisé, etc.) vers la carte mémoire.	Sélectionnez un emplacement personnalisé contenant des données.
No File	1. Il n'y a pas de dossier MUSICDAT (page F-77) sur la carte mémoire. 2. Il n'y a pas de fichier pouvant être chargé ou lu dans le dossier MUSICDAT.	1. Créez un dossier MUSICDAT sur la carte mémoire ou formatez la carte mémoire sur le Synthétiseur (page F-75). 2. Mettez le fichier que vous voulez charger ou lire dans le dossier MUSICDAT de la carte mémoire.
Not SMF0/1	Vous essayez de lire un fichier de format SMF 2.	Ce Synthétiseur peut lire les fichiers de format SMF 0 ou 1 seulement.
Protect	La carte mémoire est protégée.	Autorisez l'écriture en changeant la position du commutateur de protection sur la carte mémoire.
Read Only	Vous essayez de sauvegarder un fichier de lecture seulement mais un fichier de même nom est déjà sauvegardé sur la carte mémoire.	• Utilisez un autre nom pour sauvegarder le nouveau fichier. • Autorisez le remplacement du fichier existant et remplacez-le par le nouveau fichier. • Utilisez une autre carte mémoire.
Size Over	1. Les données sur la carte mémoire sont trop grosses pour pouvoir être lues. 2. Les données que vous essayez de charger sont trop grosses. 3. Les données de chaîne SMF sont trop grosses pour pouvoir être converties et sauvegardées sur une carte.	1. Ce Synthétiseur peut lire les fichiers de morceaux ne dépassant pas 320 Ko. 2. Les tailles maximales des données pouvant être chargées (par élément de données) dans la mémoire du Synthétiseur sont les suivantes. Phrase personnalisée : 8 Ko Environ 128 Ko de phrases personnalisées (100 préréglages personnalisés en tout) peuvent être chargés. 3. Le Synthétiseur peut convertir et sauvegarder sur une carte jusqu'à 320 Ko de données de chaînes SMF.
Wrong Data	1. Les données de la carte mémoire sont détruites. 2. La carte mémoire contient des données qui ne sont pas prises en charge par le Synthétiseur.	Utilisez une autre carte mémoire.

Message affiché	Cause	Mesure requise
Memory Full	L'espace mémoire disponible est insuffisant pour les opérations effectuées avec le séquenceur de phrases.	Raccourcissez la phrase pour qu'elle prenne moins de place.
File Name	Lorsque vous renommez un fichier d'une carte mémoire, vous essayez de spécifier un nom de fichier qui existe déjà.	Utilisez un autre nom.
Invalid Tone	Vous avez sélectionné une sonorité Synthesizer, Hex Layer ou d'orgue pour autre partie que PART1 (ZONE1).	Sélectionnez des sonorités Synthesizer, Hex Layer ou d'orgue seulement pour PART1 (ZONE1).
Battery Low	La charge des piles est faible.	Remplacez les piles ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).
Write Error!	L'inscription dans la mémoire de stockage interne a échoué.	Essayez de nouveau.

En cas de problème

Symptôme	Solution
Accessoires fournis	
Impossible de trouver quelque chose qui devrait être fourni avec le produit.	Vérifiez soigneusement l'intérieur de tous les matériaux d'emballage.
Alimentation	
Le clavier ne se met pas sous tension.	• Contrôlez l'adaptateur secteur ou vérifiez si les piles sont orientées correctement (page F-9). • Remplacez les piles par des neuves ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).
L'affichage s'éclaire momentanément mais le Synthétiseur ne se met pas sous tension lorsque j'appuie sur ❻ **POWER**.	Appuyez fermement et à fond sur ❻ **POWER** pour mettre sous tension.
Le Synthétiseur émet un son puissant et s'éteint subitement.	Remplacez les piles par des neuves ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).
Le Synthétiseur s'éteint subitement au bout de quelques minutes.	Ceci se produit lorsque l'extinction automatique (page F-10) est en service.
Afficheur	
L'afficheur reste éteint ou clignote.	Remplacez les piles par des neuves ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).
Le contenu de l'affichage n'est visible que de l'avant.	Ceci est dû à des limites d'ordre technique. Il ne s'agit pas d'une défectuosité.
Son	
Rien ne se passe lorsque j'appuie sur une touche du clavier.	• Réglez le volume général (page F-12). • Ce Synthétiseur n'est pas pourvu de haut-parleurs intégrés. Il doit être raccordé à un dispositif pour produire du son (page F-8).
Aucun son n'est produit lorsque je lance le séquenceur pas-à-pas.	Lorsque la fonction Arpèges est lancée par le séquenceur pas-à-pas, la séquence ne démarre que si vous jouez quelque chose sur le clavier.
Les notes continuent de résonner sans s'arrêter.	Remplacez les piles par des neuves ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).
Certaines notes sont coupées pendant qu'elles sont jouées.	Les notes sont coupées quand le nombre de notes devant être reproduites est trop important pour le clavier qui a une polyphonie maximale de 64 notes (1 à 32 pour certaines sonorités). Il ne s'agit pas d'une défectuosité.
Le réglage de volume ou de sonorité effectué a changé.	• Réglez le volume général (page F-12). • Remplacez les piles par des neuves ou utilisez l'adaptateur secteur (page F-9).

Symptôme	Solution
Le volume de sortie ne change pas même si je change la pression exercée sur les touches du clavier.	Changez le réglage du toucher (page F-65).
À certains endroits du clavier, le volume et la qualité de la sonorité changent légèrement par rapport à d'autres.	Ceci est dû à une limite du système. Il ne s'agit pas d'une défectuosité.
Pour certaines sonorités, les octaves ne changent pas aux extrémités du clavier.	Ceci est dû à une limite du système. Il ne s'agit pas d'une défectuosité.
La hauteur des notes ne correspond pas à celle d'autres instruments ou les sons sont étranges lorsque je joue avec d'autres instruments.	Vérifiez les réglages de transposition et de décalage d'octave (page F-36).
Du bruit numérique se mélange au son lorsque je joue des notes aiguës avec une sonorité Solo Synthesizer.	Ceci est dû à une limite du système. Il ne s'agit pas d'une défectuosité.
La réverbération des notes semble changer subitement.	Vérifiez et ajustez le réglage de la réverbération (page F-37).
Raccordement à un ordinateur	
Je ne peux pas échanger de données entre le Synthétiseur et un ordinateur.	• Assurez-vous que le câble USB est bien branché sur le Synthétiseur et l'ordinateur et que le périphérique est sélectionné correctement dans les réglages du logiciel de musique de votre ordinateur (page F-79). • Mettez le Synthétiseur hors tension puis fermez le logiciel de musique sur votre ordinateur. Remettez ensuite le Synthétiseur sous tension puis rouvrez le logiciel de musique sur votre ordinateur.

Fiche technique

Modèle	XW-P1
Clavier	61 touches normales
Sensibilité au toucher	2 types, Hors service
Polyphonie maximale	64 notes (1 à 32 pour certaines sonorités)
Sonorités	620 préréglées, 310 personnalisées
Sonorités Solo Synthesizer	100 préréglées, 100 personnalisées
Sonorités Hex Layer	50 préréglées, 50 personnalisées
Sonorités d'orgue à tirettes harmoniques	50 préréglées, 50 personnalisées
Sonorités de mélodie PCM	400 préréglées, 100 personnalisées
Sonorités de batterie PCM	20 préréglées, 10 personnalisées
Effets	
Réverbération	Réverbération système
Chorus	Chorus système
DSP	100 préréglées, 100 personnalisées 53 types (46 normaux, 7 Solo Synthesizer)
Égaliseur général	4 bandes
Morceaux de démonstration	3 morceaux
Fonctions Performance	100 préréglées, 100 personnalisées
Fonctions Phrase	
Phrases préréglées	100
Phrases personnalisées	100
Mode de lecture	Une fois, en boucle
Capacité de la mémoire	128 Ko
Divers	Surimposition
Fonctions Séquenceur pas-à-pas	
Séquences préréglées	100
Séquences personnalisées	100
Nombre de pistes	Mono : 8, Poly : 1, Contrôle : 4
Motifs	8 types par séquence
Chaînes	100
Pas maximum	16
Divers	Contrôle des fonctions Phrase
Mixeur	16 parties internes + parties provenant d'une source externe
Autres fonctions	
Transposition	±1 octave (–12 à 0 à +12 demi-tons)
Décalage d'octave	±3 octaves
Accordage	A4 = 415,5 - 440,0 - 465,9 Hz
Arpèges	Préréglés : 100 Personnalisés : 100
MIDI	Multitimbral 16 canaux reçus, Norme GM Niveau 1
Molettes	Bender, modulation
Cartes mémoire	
Cartes mémoire prises en charge	Cartes mémoire SD ou SDHC, 32 Go au maximum
Fonctions	Lecture SMF, lecture de fichier audio, sauvegarde de fichier, rappel de fichier, suppression de fichier, formatage de carte

Entrées/Sorties	
Port USB	TYPE B
Borne MIDI IN/OUT	IN, OUT
Prise de pédale de prolongation/affectable	Jack ordinaire (prolongation, sostenuto, douce, marche/arrêt)
Prise de casque	Jack stéréo ordinaire
Prises de sortie de ligne droite, gauche/mono	Jack ordinaire × 2 Impédance de sortie : 2,3 kΩ, Tension de sortie : 1,7V (efficace) MAX
Prise d'entrée audio	Minijack stéréo Impédance d'entrée : 9 kΩ, Sensibilité de l'entrée : 200 mV
Prise d'entrée instrument	Jack ordinaire Impédance d'entrée : 9 kΩ, Sensibilité de l'entrée : 200 mV
Prise d'entrée de microphone	Jack ordinaire (pour microphone dynamique seulement) Impédance d'entrée : 3 kΩ, Sensibilité de l'entrée : 10 mV
Prise d'alimentation	9,5 V CC
Alimentation	2 voies
Piles	6 piles de taille D au carbone-zinc ou alcalines
Autonomie des piles	Approximativement 35 heures (piles alcalines, avec un casque d'écoute CASIO CP-16 en option)
Adaptateur secteur	AD-E95100L
Extinction automatique	Approximativement 6 minutes après la dernière touche pressée lorsque les piles sont utilisées, approximativement 4 heures après la dernière touche pressée lorsque l'adaptateur secteur est utilisé. L'extinction automatique peut être désactivée.
Consommation	9,5 V ⎓ 4 W
Dimensions	94,8 × 38,4 × 12,4 cm
Poids	Approximativement 5,4 kg (sans les piles)

- Les spécifications et la conception sont susceptibles d'être changées sans avis préalable.

Précautions d'emploi

Veuillez lire et prendre les précautions suivantes.

■ Emplacement

Évitez d'installer ce produit aux endroits suivants.

- Endroits exposés à la lumière directe du soleil et à une haute humidité
- Endroits exposés à de hautes températures
- À proximité d'un poste de radio ou de télévision, d'un magnétoscope, d'un ampli-tuner
  Les appareils mentionnés ci-dessus ne causent pas de panne sur ce produit, mais les interférences de ce produit peuvent agir sur le son et l'image d'un autre appareil.

■ Entretien du produit

- N'utilisez jamais de benzine, d'alcool, de diluant ni de produits chimiques pour nettoyer ce produit.
- Pour nettoyer ce produit ou son clavier, utilisez un chiffon doux imprégné d'une solution faible d'eau et de détergent neutre. Extrayez bien toute l'humidité du chiffon avant d'essuyer.

■ Accessoires fournis et optionnels

N'utilisez que les accessoires spécifiés pour ce produit. L'utilisation d'accessoires non autorisés crée un risque d'incendie, de choc électrique et de blessure.

■ Précautions à prendre avec l'adaptateur secteur

- Utiliser une prise facile d'accès de manière à pouvoir débrancher facilement l'adaptateur secteur en cas de problème, ou lorsqu'il doit être débranché.
- L'adaptateur secteur doit être utilisé à l'intérieur seulement. Ne pas l'utiliser à un endroit où il risque d'être exposé aux projections d'eau ou à l'humidité. Ne pas poser de récipient, vase ou autre, contenant du liquide sur l'adaptateur secteur.
- Ranger l'adaptateur secteur à un endroit sec.
- Utiliser l'adaptateur secteur à un endroit ouvert, bien aéré.
- Ne jamais recouvrir l'adaptateur secteur de papier, nappe, rideau ou autre article similaire.
- Débrancher l'adaptateur secteur de la prise d'alimentation si le produit ne doit pas être utilisé pendant un certain temps.
- Ne pas essayer de réparer soi-même l'adaptateur secteur ni de le modifier de quelque façon que ce soit.
- Environnement de fonctionnement de l'adaptateur secteur
  Température : 0 à 40°C
  Humidité : 10% à 90% HR
- Polarité de la sortie : ⊖–◐–⊕

■ Lignes de soudure

Des lignes peuvent apparaître sur l'extérieur de ce produit. Ces « lignes de soudure » proviennent du moulage du plastique. Il ne s'agit pas de craquelures ni d'éraflures.

■ Respect d'autrui

Lorsque vous utilisez ce produit, pensez aux personnes de votre entourage. Soyez particulièrement attentif aux autres lorsque vous jouez la nuit et réduisez le volume pour ne pas les déranger. Par respect des autres, vous pouvez aussi fermer les fenêtres ou utiliser un casque d'écoute lorsque vous jouez la nuit.

Liste des effets DSP

Liste des types de DSP

■ Types de DSP normaux

- Les DSP numéros 01 à 14 sont des DSP de type unique, tandis que les DSP numéros 15 à 46 sont des DSP de type double. Un DSP de type unique est un DSP ayant une seule structure, tandis qu'un DSP de type double est une combinaison de deux DSP de type unique.
- Le nom d'un DSP double est formé par les noms des deux DSP uniques utilisés, dans l'ordre où ils sont appliqués. Par exemple, le type 15 appelé « Wah-Compressor » est relié à « Wah » et « Compressor », dans cet ordre.

Numéro du type	Nom du type de DSP	Nom de l'écran
01	Wah	Wah
02	Compressor	Comp
03	Distortion	Dist
04	Enhancer	Enhance
05	AutoPan	AutoPan
06	Tremolo	Tremolo
07	Phaser	Phaser
08	Flanger	Flanger
09	Chorus	Chorus
10	Delay	Delay
11	Reflection	Reflect
12	Rotary	Rotary
13	RingModulator	RingMod
14	Lo-Fi	Lo-Fi
15	Wah-Compressor	WahCmp
16	Wah-Distortion	WahDst
17	Wah-Chorus	WahCho
18	Wah-Flanger	WahFln
19	Wah-Reflection	WahRef
20	Wah-Tremolo	WahTrm
21	Wah-AutoPan	WahPan
22	Compressor-Wah	CmpWah
23	Compressor-Distortion	CmpDst

Numéro du type	Nom du type de DSP	Nom de l'écran
24	Compressor-Chorus	CmpCho
25	Compressor-Flanger	CmpFln
26	Compressor-Reflection	CmpRef
27	Compressor-Tremolo	CmpTrm
28	Compressor-AutoPan	CmpPan
29	Distortion-Wah	DstWah
30	Distortion-Compressor	DstCmp
31	Distortion-Chorus	DstCho
32	Distortion-Flanger	DstFln
33	Distortion-Reflection	DstRef
34	Distortion-Tremolo	DstTrm
35	Distortion-AutoPan	DstPan
36	Chorus-Reflection	ChoRef
37	Chorus-AutoPan	ChoPan
38	Flanger-Reflection	FlnRef
39	Flanger-AutoPan	FlnPan
40	Reflection-Distortion	RefDst
41	Reflection-Chorus	RefCho
42	Reflection-AutoPan	RefPan
43	Tremolo-Distortion	TrmDst
44	Tremolo-Chorus	TrmCho
45	Tremolo-Flanger	TrmFln
46	Tremolo-Reflection	TrmRef

- Pour de plus amples informations sur les paramètres qui peuvent être configurés avec chaque type de DSP, reportez-vous aux sections indiquées dans le tableau suivant.

Pour de plus amples informations sur ce type de DSP :	Reportez-vous à :
Type unique (Numéros de type 01 à 14)	Paramètres des DSP normaux de type unique (page F-88)
Type double (Numéros de type 15 à 46)	Paramètres des DSP normaux de type double (page F-90)

■ Types de DSP Solo Synthesizer

Numéro du type	Nom du type de DSP	Nom de l'écran
	Bypass	Bypass
01	Auto Pan	AutoPan
02	Distortion	Dist
03	Flanger	Flanger

Numéro du type	Nom du type de DSP	Nom de l'écran
04	Chorus	Chorus
05	Delay	Delay
06	Ring Modulator	RingMod

- Pour plus d'informations sur les paramètres pouvant être réglés pour chaque type de DSP, voir « Paramètres des DSP Solo Synthesizer » (page F-90).

Liste des paramètres des DSP

■ Paramètres des DSP normaux de type unique

- (Param A) et (Param B) sont des paramètres associés aux **curseurs ❺ 8/16 et MASTER** lorsque des sonorités Hex Layer sont sélectionnées.

01: Wah

Effet « wah » pouvant affecter automatiquement la fréquence avec un LFO.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Resonance (Résonance) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la force de la résonance.

2 : Manual (Manuel) (0 à 127) (Param A)
Ajuste la fréquence de référence du filtre wah.

3 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127)
Ajuste le taux du LFO.

4 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127)
Ajuste la profondeur du LFO.

5 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO)
(off, sin, tri, random)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

02: Compressor

Compresse le signal d'entrée, ce qui peut avoir pour effet de supprimer la variation de niveau et permet de prolonger les sons étouffés plus longtemps.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Attack (Attaque) (0 à 127)
Ajuste le niveau d'attaque du signal d'entrée. Une valeur inférieure correspond à un fonctionnement rapide du compresseur, ce qui supprime l'attaque du signal d'entrée. Une valeur supérieure retarde le fonctionnement du compresseur, et l'attaque du signal d'entrée est restituée telle quelle.

2 : Release (Relâchement) (0 à 127)
Ajuste le temps écoulé du point où le signal d'entrée tombe à un certain niveau jusqu'à l'arrêt de la compression. Si un effet d'attaque est souhaité (sans compression au début du son), réglez ce paramètre sur la valeur la plus basse possible. Pour que la compression soit toujours appliquée, spécifiez une valeur élevée.

3 : Level (Niveau) (0 à 127) (Param B)
Ajuste le niveau de sortie.

4 : Threshold (Seuil) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le niveau de volume auquel la compression commence.

03: Distortion

Distorsion du signal appliquant une harmonique au signal entrant et le déformant.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Gain (Gain) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le gain du signal d'entrée.

2 : Level (Niveau) (0 à 127) (Param B)
Ajuste le niveau de sortie.

04: Enhancer

Décalage de phase des sons graves et aigus du signal d'entrée pour améliorer leurs profils.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Low Frequency (Basse fréquence) (0 à 127) (Param A)
Ajuste la fréquence de l'enrichisseur de grave.

2 : Low Phase (Phase grave) (0 à 127)
Ajuste le montant du décalage de phase de l'enrichisseur de grave.

3 : High Frequency (Haute fréquence) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la fréquence de l'enrichisseur d'aigu.

4 : High Phase (Phase aigu) (0 à 127)
Ajuste le montant du décalage de phase de l'enrichisseur d'aigu.

05: Auto Pan

Effectue un pan gauche-droit continu du signal d'entrée avec un LFO.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127)
Ajuste le taux du pan.

2 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du pan.

3 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (sin, tri)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

4 : Manual (Manuel) (Plage : –64 à 0 à 63) (Param A)
Ajuste la position du pan (position stéréo).
–64 est complètement à gauche, 0 est au centre et 63 est complètement à droite.

06: Tremolo

Ajuste le volume du signal d'entrée avec un LFO.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le taux du trémolo.

2 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du trémolo.

3 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (sin, tri)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

07: Phaser

Produit une pulsation particulière, un son ample avec un LFO pour changer la phase du signal d'entrée et le mélanger au signal d'entrée original.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Resonance (Résonance) (0 à 127)
Ajuste la force de la résonance.

2 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le taux du LFO.

3 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du LFO.

4 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (sin, tri, random)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

08: Flanger

Applique au hasard de la pulsation et de la réverbération métallique aux sons. La forme d'onde LFO peut être sélectionnée.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le taux du LFO.
2 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du LFO.
3 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (sin, tri, random)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.
4 : Feedback (Rétroaction) (0 à 127)
Ajuste la force de la rétroaction.

09: Chorus

Donne de la profondeur et de l'ampleur aux sons. Le type de chorus peut être sélectionné.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le taux du LFO.
2 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du LFO.
3 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (sin, tri)
Sélectionne la forme d'onde du LFO.
4 : Feedback (Rétroaction) (0 à 127)
Ajuste la force de la rétroaction.
5 : Type (Type) (mono, stereo, tri)
Sélectionne le type de chorus.

10: Delay

Retarde le signal d'entrée et le renvoie pour créer un effet de répétition et donner plus d'ampleur aux sons.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Delay Time (Temps de retard) (0 à 127) (Param A)
Ajuste le temps de retard.
2 : Feedback (Rétroaction) (0 à 127)
Ajuste la répétition du retard.
3 : Ratio Lch (Ratio Lch) (0 à 127)
Ajuste le temps de retard du canal gauche. Cette valeur représente la valeur spécifiée comme temps de retard en pourcentage.
4 : Ratio Rch (Ratio Rch) (0 à 127)
Ajuste le temps de retard du canal droit. Cette valeur représente la valeur spécifiée comme temps de retard en pourcentage.
5 : Wet Level (Niveau Wet) (0, 1, 2, 3, 4, 5) (Param B)
Ajuste le niveau du son réverbéré.
6 : Type (Type) (1, 2)
Sélectionne le type de retard.
   1 : Répétition du retard déterminé par le temps de retard.
   2 : Répétition du retard déterminé par le temps de retard et le rapport G/D.
7 : Tempo Sync (Synchro de tempo)
(Plage : Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2)
Ajuste la relation entre le tempo et le temps de retard du séquenceur.
Lorsque Off est sélectionné, le réglage actuel du paramètre Temps de retard est utilisé comme temps de retard. Lorsqu'un autre réglage est sélectionné, le temps de retard se synchronise sur le temps du séquenceur.
Lorsque 1 est sélectionné, par exemple, le temps de retard est à peu près égal à un temps.
(Le temps de retard ne se synchronise pas précisément sur le temps.)

Important !
Lorsque le temps et le type de retard sont réglés, un son de commutation peut être audible avec certains réglages.

11: Reflection

Générateur d'effets extrayant les premières réflexions de la réverbération. Applique de la présence acoustique aux sons.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Type (Type) (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) (Param A)
Huit motifs de réflexion sont disponibles.
2 : Feedback (Rétroaction) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la répétition du son réfléchi.

12: Rotary

Simule un haut-parleur rotatif.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : Overdrive Gain (Gain d'overdrive) (0, 1, 2, 3) (Param A)
Ajuste le gain d'overdrive.
2 : Overdrive Level (Niveau d'overdrive) (0 à 127)
Ajuste le niveau de sortie de l'overdrive.
3 : Speed (Vitesse) (Slow, Fast) (Param B)
Commute la vitesse sur rapide ou lent.
4 : Brake (Frein) (Rotate, Stop)
Arrête la rotation du haut-parleur.
5 : Fall Acceleration (Accélération décroissante) (0 à 127)
Ajuste l'accélération lorsque la vitesse est commutée de rapide à lent.
6 : Rise Acceleration (Accélération croissante) (0 à 127)
Ajuste l'accélération lorsque la vitesse est commutée de lent à rapide.
7 : Slow Rate (Taux lent) (0 à 127)
Ajuste la vitesse de rotation du haut-parleur en mode lent.
8 : Fast Rate (Taux rapide) (0 à 127)
Ajuste la vitesse de rotation du haut-parleur en mode rapide.

13: Ring Modulator

Multiplie le signal d'entrée avec un signal de l'oscillateur interne pour créer un son métallique.

Paramètres et plages de valeurs :

1 : OSC Frequency (Fréquence OSC) (0 à 127) (Param A)
Spécifie la fréquence de référence de l'oscillateur interne.
2 : LFO Rate (Taux du LFO) (0 à 127)
Ajuste le taux du LFO.
3 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (0 à 127) (Param B)
Ajuste la profondeur du LFO.
4 : Type (Type) (1, 2, 3)
   1 : Émet le signal modulé seulement.
   2 : Émet le signal modulé et le signal d'entrée.
   3 : Émet un signal avec un effet de chorus appliqué à 2 (signal modulé et signal d'entrée).

14 : Lo-Fi

Applique divers types de bruit au signal d'entrée pour reproduire un son Lo-Fi rétro.
Inclut du pleurage et scintillement pour créer une fluctuation rotationnelle comme sur les bandes et disques, un générateur de bruit 1 qui produit un bruit continu de type radio FM et un générateur de bruit 2 qui produit un bruit de scratch comme lors de la lecture de disque.

Paramètres et plages de valeurs :

1 :Wow and Flutter Rate (Pleurage et scintillement) (0 à 127)
Ajuste le taux de pleurage et scintillement.

2 :Wow and Flutter Depth (Profondeur du pleurage et scintillement) (0 à 127)
Ajuste la profondeur de pleurage et scintillement.

3 :Noise1 Level (Niveau de bruit 1) (0, 1, 2, 3, 4, 5) (Param A)
Ajuste le niveau du générateur de bruit 1.

4 :Noise2 Level (Niveau de bruit 2) (0, 1, 2, 3, 4, 5) (Param B)
Ajuste le niveau du générateur de bruit 2.

5 :Noise2 Density (Densité de bruit 2) (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Ajuste la fréquence du générateur de bruit 2.

6 :Bit (Bit) (0, 1, 2, 3)
Déforme le son. Une valeur élevée produit plus de distorsion.

Important !
L'augmentation du niveau de bruit lorsqu'aucune note ne retentit cause du bruit, même en l'absence de signal.

■ Paramètres des DSP normaux de type double

Les DSP de type double sont configurés à partir de deux DSP différents de type simple. Utilisez la procédure suivante pour déterminer les paramètres pouvant être configurés pour chaque DSP de type double, le fonctionnement et les plages de réglage des DSP de type double.
Exemple : Numéro de type 29 : Distortion-Wah

1. Le nom de ce type de DSP comprend deux parties : une partie gauche et une partie droite.
   Distortion-Wah → « Distortion » et « Wah »
2. Recherchez les paramètres que vous pouvez configurer en regardant la partie gauche du DSP de type double dans la colonne « Nom du type » du tableau suivant.

Nom du type	Paramètres pouvant être configurés
Wah	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth (Param)
Distortion	Gain (Param) Level
Chorus	LFO Waveform LFO Rate (Param) LFO Depth
Flanger	LFO Waveform LFO Rate (Param) LFO Depth
Reflection	Feedback (Param)
Compressor	Threshold (Param) Level
Auto Pan	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth Manual (Param)
Tremolo	LFO Waveform LFO Rate (Param) LFO Depth

3. Recherchez les noms de même type dans le tableau « Paramètres des DSP normaux de type unique » aux pages F-88 à F-90 et notez les plages de fonctionnement et de réglages des éléments identiques à ceux qui figurent dans la colonne « Paramètres pouvant être configurés » dans le tableau ci-dessus.
   - Dans notre exemple « Distortion-Wah », la partie gauche du nom est « Distortion », et nous pouvons voir dans le tableau ci-dessus que « Gain » et « Level » peuvent être configurés. Vous trouverez plus de renseignements sur les opérations et plages de réglages de « Gain » et « Level » en vous référant à « 03: Distortion » à la page F-88.
4. Répétez ensuite les points 2 et 3 ci-dessus pour la partie droite du nom de ce paramètre de DSP de type double.
   - Les numéros de paramètres qui apparaissent sur l'écran de réglage des paramètres débutent par 1, et le numéro augmente pour chaque paramètre suivant.
     Par exemple, les numéros des paramètres de « Distortion-Wah » sont les suivants.
     1: Gain
     2: Level
     3: LFO Waveform
     4: LFO Rate
     5: LFO Depth

REMARQUE

- (Param) dans le tableau sous le point 2 de cette procédure sont des paramètres associés aux **curseurs ❺ 8/16 et MASTER** lorsque des sonorités Hex Layer sont sélectionnées. Le (Param) de DSP de type unique dont le nom est à gauche est associé à la **touche ❺ 8/16**, tandis que le DSP de type unique dont le nom est à droite est associé à la **touche ❺ MASTER**.

■ Paramètres des DSP Solo Synthesizer

- (Param A) et (Param B) sont des paramètres associés aux **curseurs ❺ 8/16 et MASTER** lorsque des sonorités Solo Synthesizer sont sélectionnées.

(Aucun numéro) : Bypass

La sélection de cette option désactive l'application d'un DSP.
Aucun paramètre

01: Auto Pan

Paramètres et plages

1 :LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (Plage : sin, tri)
2 :LFO Rate (Taux du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param A)
3 :LFO Depth (Profondeur du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param B)
4 :Manual (Manuel) (Plage : –64 à 0 à 63)

02: Distortion

Paramètres et plages :

1 : Gain (Gain) (Plage : 0 à 127) (Param A)

2 : Level (Niveau) (Plage : 0 à 127) (Param B)

03: Flanger

Paramètres et plages

1 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (Plage : sin, tri, random)

2 : LFO Rate (Taux du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param A)

3 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param B)

04: Chorus

Paramètres et plages

1 : LFO Waveform (Forme d'onde du LFO) (Plage : sin, tri)

2 : LFO Rate (Taux du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param A)

3 : LFO Depth (Profondeur du LFO) (Plage : 0 à 127) (Param B)

05: Delay

Paramètres et plages

1 : Delay Time (Temps de retard) (Plage : 0 à 127) (Param A)

2 : Feedback (Plage de rétroaction) (Plage : 0 à 127)

3 : Damp (Damp) (Plage : 0 à 3)
Ajuste l'amortissement des aigus. 3 correspond à un amortissement maximal.

4 : Wet Level (Niveau Wet) (Plage : 0, 1, 2, 3, 4, 5) (Param B)

5 : Tempo Sync (Synchro de tempo)
(Plage : Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2)

06: Ring Modulator

Paramètres et plages

1 : Frequency (Fréquence) (Plage : 0 à 127) (Param A)
Ajuste la fréquence de modulation du modulateur en anneau.

2 : Dry Level (Niveau Dry) (Plage : 0 à 127)
Ajuste le niveau du son original.

3 : Wet Level (Niveau Wet) (Plage : 0 à 127) (Param B)
Ajuste le niveau sonore du modulateur en anneau.

- Pour plus d'informations sur les paramètres ne figurant pas ci-dessus, reportez-vous aux explications relatives aux paramètres de mêmes noms dans « Paramètres des DSP normaux de type unique » (page F-88).

Caractères pouvant être saisis

<table>
<tr><td>!</td><td>"</td><td>#</td><td>$</td><td>%</td><td>&</td><td>'</td><td>(</td><td>)</td><td></td></tr>
<tr><td>*</td><td>+</td><td>,</td><td>-</td><td>.</td><td>/</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>:</td><td>;</td><td><</td><td>=</td></tr>
<tr><td>></td><td>?</td><td>@</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td></tr>
<tr><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td></tr>
<tr><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td><td>[</td></tr>
<tr><td>\</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td></tr>
<tr><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td></tr>
<tr><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td></tr>
<tr><td>z</td><td>{</td><td>|</td><td>}</td><td>~</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

Model: XW-P1 | Version : 1.0

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	
Note Number	 True voice	0 - 127 ✻✻✻✻✻✻✻	0 - 127 0 - 127 *1	
Velocity	Note ON Note OFF	O 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0	O 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0, 8nH v =**	** : sans relation
After Touch	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0 1 5 6, 38 7 10 11 16 - 19 64 65	O O O *2 O *2 O O X O *2 O *3 O *2	O O O *2 O *2 O O O O *2 O O *2	Bank select Modulation Portamento Time Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Hold 1 Portamento On/Off

66 67 70 - 90 91 93 98, 99 100, 101	O *3 O *3 O *2 O O O *2 O *2	O O O *2 O O O *2 O *2	Sostenuto Soft pedal Reverb send Chorus send NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Program Change :True #	O ✻✻✻✻✻✻✻	O 0 - 127	
System Exclusive	O *2	O *2	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands	O O	X X	
Aux Messages : All sound off : Reset all controller : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X O X O X X	O O O O O X	
Remarks	*1 : Dépend de la sonorité. *2 : Pour le détail sur les NRPN, RPN et les messages système exclusifs, voir l'implémentation MIDI sur le site http://world.casio.com/. *3 : Selon le réglage d'effet de la pédale.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY　Mode 2 : OMNI ON, MONO　O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY　Mode 4 : OMNI OFF, MONO　X : No



Ce sigle signifie que l’emballage est conforme à la législation allemande en matière de protection de l’environnement.



CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

K MA1203-B Imprimé en Chine
XWP1-F-1B